这些游戏你必须买！秋冬必玩游戏特辑！

震撼价6.99

GAME SOFTWARE

VOL.263

电子游戏软件

最新最速！火热攻略总力出击！

FF光之四战士
现代战争2

『铁拳6』人物性能分析推荐连续技详细解说
『符文工房3』牧场经营与迷宫冒险大合体

特别策划！马里奥兄弟的故事

绿帽子路易的26年记！

TV游戏界发展史名人系列，马里奥世界之路易

NDSiLL老任求财出奇招

更大能否更强？任天堂公布新型NDS力抗苹果产品？

挨个评点秋冬不能错过的大作

最终幻想13/求生之路2/刺客信条2
龙腾世纪 起源/永恒终结/胜利十一人2010
新超级马里奥兄弟/战国无双3
生化危机 黑暗编年史/寂静岭 破碎的记忆
海豹突击队3/球会创造6/心跳回忆4
赛尔达传说 灵魂轨迹
梦幻之星2/铁拳6/战场女武神2

BAN机，究竟能给微软和玩家带来了什么
4代DS"革新"应战"马甲众"PSPGO
写在《梦幻之星便携版2》发售前
几家欢喜几家愁，日本市场主机降价面面观

次世代动作新贵！

BAYONETTA

『猎天使魔女』彻底攻略！

神谷英树动作最高峰作品实现的秘密是：
制作人开发秘话！神谷："没有能战胜女人的男人！"

2009年11月上 总第263期
ISSN 1006-5032
21>
9 771006 503000

真真假假，假假成真，曾经的谣传一夜之间就会变成现实，如那句名言，“不是我不明白，是这世界变化快”，昨天还在日经报纸上传的传闻，到今天太阳还没晒到晌午，人家任天堂已经不打自招了。

更大的机身，更大的屏幕，更粗的触控笔，在如今这个追求时尚小型化的时代显得那么格格不入。话说日本人一向以擅长小型化、精致化、迷你化闻名于世，就连原本大的东西也会想方设法给你往小了整，并以此为荣，PS如此，GBA如此，PSP如此，NDS也如此。就在广大人民群众不断猜测下一步的缩小计划时，老任的这次行动，就像当头一棒，打的人北都找不着了。反潮流，逆其道而行之，不小反大的改良手段可算是开了业界先例，老任是好样的，您太牛了，这事也只有任天堂才干的出来，也只有任天堂才敢干，谁叫人家是业界最牛的厂商任天堂呢！

任天堂到底想做什么？聪哥溥爷的心里肯定有自己的算盘，我们平常小老百姓不好妄加惟恻，但以如今业界的整体形势来衡量，这事基本上不用过多思考就能明白个中缘由。苹果的手机、索尼的PSP，都在不遗余力的增强自身的性能，朝着高画质、高新技术的方向发展着，而任天堂的NDS，即便进行了几次改良，依然没摆脱老式卡带的陈旧设计，对面形势的冲击，即便是财大气粗的老任也不得不求新求变了，加上NDS全球已几近饱和，细部上的改良已经无法再掀起什么大浪头，索性剑走偏峰，向更加高端、更加前卫的方向发展，完全和以往的风格不相符，如此一来，原本对NDS有偏见的高端饭们就会重新考虑，而原有的用户也会因为截然不同的享受而再入一台。增加销量的手段，其实不止一条的，有时候，另类也是一种创意。就像当初的Wii一样，谁都没能料到这么一部低性能，完全剑走偏锋的主机会成为当今的主流，今天看来不可思议的DSi LL，是否也会一样呢？

秋冬游戏推荐！

今年年末可以说是游戏历史上重量级游戏发售最密集的时间，三大主机两大掌机都牟足了劲在这段时间拿出最强的游戏，而之前的集体大降价可以说正是为了这股猛烈的游戏浪潮造势。而作为玩家要如何在这么多好游戏中来选择？如果完全统计一下发售表，从11月到明年1月这三个黄金月份中，推出的好游戏数量将超过60款，这样强大的软件阵容，《电软》自然有义务帮助各位好好挑选一下。当然，由于页码有限，我们从这些游戏中精挑细选出以下阵容做推荐，同时都有小编的推荐度供各位参考。希望各位在这个冬天能够玩好。

Double Screen Double Sense

逆向潮流反其道而行之 任天堂新型NDSi LL发表

增大的机身，加重的分量，一位重量级选手登场

11月27日 历史再次被改写

新型机的前景将会如何？

任天堂于10月底正式公布了NDS系列掌机最新机型“NDSiLL”，预定今年11月21日率先在日本发售，价格2万日元，这是继DS、DSL、DSi之后，任天堂推出的第四台NDS系列掌机。

笔记本式的机身

这台命名为DSi LL的新机型，最大的特征就是加大的机身和增大的屏幕，对比DSi有了非常明显的变化。机身尺寸为161.0×91.4×21.2mm，重量由DSi的214克增加到了314克，为DSi的1.5倍，也达到了现世代所有掌机中最重的重量。有人比喻说，任天堂此举是把NDS向“笔记本电脑”的方向发展，如此一看的确有这个趋势，把这个增大的机身放在办公桌上，打开的双屏幕样子真的很像一台笔记本。与其说这是拿在手里玩的掌机，不如说是放在桌子上的“台式机”，非常有现代气息，用时打开屏幕像操作电脑一样游戏，不用时把机身合起来放在桌子上，又像一件高贵典雅的艺术品。比以前重得多的机身，保证了机器放在桌子上的稳定性，不会像以前那样轻易滑动，任天堂用这种时尚化的设计巧妙祢补了机身加重的缺点，可谓精妙，或者说是种互补。

与好友分享快乐

与大机身相配的，两个屏幕也分别增大到了4.2寸（DSi为3.25寸），游戏画面显示、文字显示等都有了极为显著的放大，任天堂对此的栓释为“用更大的画面，让大家一起来娱乐，分享精彩的游戏画面”。不过依性能参数来看，新型机的屏幕分辨率并没有变化，即便如此，“与众人一起分享屏幕”的目的已经足够达到了。玩家用机一大乐趣就是可以在好友家人面前分享表现自己的快乐，而掌机因为屏幕过小，这份乐趣受到很大限制。DSi LL如此加大屏幕的设计，实现了NDS玩家长久以来的心愿，乐趣无穷的NDS游戏，也可以像家用机那样，一群好友围在自己身边，共同分享游戏的快乐。

继承家族的理念

除了大机身和大屏幕外，DSi LL继承了DSi全部的功能，摄像头、音乐播放、网络连接完全保留，并对画面视角进行了优化。DSi LL使用专用的新型触控笔，比原来的要粗很多，长度为129.3mm，更接近于真实的钢笔，握起来输入文字、描绘图案时手感会舒适很多，虽然笔的重量比原来略微重了一些，但这细微的差别基本可以忽略不计。DSi LL初期还将内置3款游戏软件，分别为《轻微大人脑锻炼 文学篇》、《轻微大人脑锻炼 理系篇》和《明镜国语 乐引辞典》，这3款原为DSi下载软件的游戏将内置在新机型中免费赠送给玩家。这也算是“NDSi改良机型”的一种补偿了。



←这么一对比就一目了然了，原来DSi的屏幕明显被放大了一号，不过分辨率没变。

DSiLL首发将同时推出黑棕、自然白、葡萄酒红三种颜色，供玩家自主挑选。任天堂力求通过新机型的推出，继续扩大NDS用户市场，以实现“超越一家一台，达到一人一台”的宏伟野望。



←任天堂此举着实把人吓了个不小的跟头，放在桌上这么一比为什么有一股寒意？

谣言真真假假，最终假假成真，无人能准确预言明天的游戏界会发生什么。更大更进化的NDS新型机究竟会给游戏界带来什么？任天堂到底想要实现什么？它的未来前景将会怎样？敬请参看本期《期末烤场》中众编辑的精彩评论。

NDS系列性能参数对比

——	DSi LL	DSi	DSL
液晶尺寸	4.2寸	3.25寸	3.0寸
主机尺寸	161.0×91.4×21.2mm	137.0×74.9×18.9mm	133.0×73.9×21.5mm
触笔长度	约129.3mm	约92mm	约87.5mm
重量	约314克	约214克	约218克
充电时间	约3小时	约2小时30分	约3小时
电力耐久（最高亮度）	约4–5小时	约3–4小时	约5–8小时



谜之女子

云芳这个角色最早是出现在TGS2009的最新影像中结尾处，作为当时来说，官方并未及时地做出相应解答。只是单以那时的影片中来看，此角色所散发出的轻浮与邪恶的气息更像是敌方角色，那么作为现在来说，虽然得知了她是我方人物，且对一些表面的特征作出了相应的解答，但总得说来该人物身上的谜团仍是不少，甚至是非常之多，对此官方所公布的内容却少得可怜，看来此人必将是关系着故事主线的某些事件的重要线索，且名字中与香草一样有着“Oerba”的字样。但是无论该角色背后有着怎样的各中曲折，以目前外部特征来看，至少有一点是肯定的，她必定是我方的一个攻击好手，高挑的身材和武器为长枪，正是FF系列标准的龙骑士职业，而召唤兽为龙王巴哈姆特也更能说明这一点。 □文/橘梗

左肩是民族风图腾 右肩则是“路希”的刻印

↑通常与圣府军一同行动的云芳到底与前者有着什么关系……？

云芳召唤出了她的契约召唤兽——万龙之王巴哈姆特，请注意图中正处于“茧”的外部，也就是“脉冲”，云芳到底面对的是何强敌？以致于召唤出了自己的契约召唤兽巴哈姆特？

万龙之王巴哈姆特见参

←两端都具有着锋利之刃的特殊长枪，鉴于如此，对使用者的技量有着很高的要求，也只有身材高挑的云芳可以运用自如。

→无论是远处刺突还是近战回旋，都显得游刃有余的强力武器。云芳果然也是个主战型的角色么……

锋利的枪将敌人一闪

FINAL FANTASY XIII

由空中都市“茧”与外界广阔的原始世界“脉冲”这两个具有不可调和关系的世界所组成的恢宏壮阔的世界观物语——《最终幻想13》的发售日还有将近一个月时间。而随着时间的追近，玩家所掌握的关于游戏的情报也随之增多，游戏的大体轮廓与整体感知也愈发地清晰和细致，在错综复杂的人物关系公布之后，官方终于将重心转回到了游戏系统上。在召唤兽逐一被披露的同时，随着巴哈姆特的亮相，它的契约者也随之登台。那么此人无论是谁，能作为系列王牌召唤兽的契约者想必也绝非泛泛之辈。而她，也是被法尔希所选中的“路希”。

PS3	本刊译名：最终幻想13		2009年12月17日	
	RPG	SQUARE-ENIX	9240日元	日版
X360	BD-ROM	1人	720p	12岁以上

Oerba Yun Fang
欧尔巴·云芳

我方谜之女性

左臂上印有令生活在茧的人们所惊恐的“路希”刻印，通常与圣府军一同行动的女性，有着刚强、爽快的性格。同时左肩上刻有尖锐牙齿状而富有民族风的图腾。该人物是官方最新公布的我方第七位人物，也是目前为止我方的第七个“路希”。至少从目前所掌握的内容来看，这个新角色应该是个强气御姐型的人物。



←云芳与香草的姓氏同为"Oerba"，但二人的关系仍然不明，至少目前来看，很自然地就联想到了姐妹？

↓云芳与赛斯在争论着什么，与每个角色都有着微妙关系的她，必是个关键人物。

←如果赛拉只作为剧情角色的话，那么随着云芳的加入，我方队伍将会是由六人组成。

巨大的商业都市帕尔姆波尔姆

此场景最初公布时是在TGS2009期间的试玩版中出现，当时是由雷霆和银发少年霍普组成的队伍在商业都市帕尔姆波尔姆中进行探索，并向着城市的地下道方向前进。城市内有着无数的圣府兵在终日戒备着，雷霆他们要想顺利通过到达地下道方向恐怕也并不是件容易的事，而表面上平静的帕尔姆波尔姆，在其地下又隐藏着什么惊人秘密呢？



↑美丽又极具有标志性建筑的外表下，又有什么在等待雷霆他们到来？

←同样有着去守护"茧"的心情，但由于立场的不同，就注定不能妥协么？

在"茧"这种和平的表面之下隐藏的是强大的圣府军

圣府军是统治着"茧"的军事组织，有着强大的军事力量。在"茧"这种表面的和平之下，隐藏的是圣府军的绝对统治。而对于被法尔希所选中的"路希"而言，茧会视其为受到了"脉冲"的污染，进而会被认为这是对"茧"的一种威胁，会采用武力强制镇压及驱除。

Tell me. Do you really think your life is worth more than the lives of millions of Cocoon citizens?

王道RPG《最终幻想13》推荐度 5.0

作为PS3年末的超重量级游戏，也是本年度TV游戏界最最重要的作品——《最终幻想13》的地位及影响力已经无需再说。在前作《最终幻想12》历时四年的超长制作周期上，本作从开发到现在已经经过了五年，如果算上构思时间和企划阶段的话，恐怕时间还会更加惊人。从本作在05年E3上的初次披露到如今距发售日的近在咫尺，这四年间我想这对于任何一个普通玩家，或者说任何一个对这游戏有所期待的玩家来说，想必都会有番感慨。

如果说前作《最终幻想12》的制作过程连带更换制作人是曲折的话，那么本作也有着跨平台双版本共同制作的难题，且平台又是PS3与XBOX360这两个全新的开发环境，开发过程可谓是更加曲折。

但值得庆幸的是，随着发售日一天一天地临近，作为玩家们所能掌握的东西也越来越多，而在这其中我们找到了一个又一个的亮点，那一份或多或少的期待并没有被辜负，玩家的热情也随着越来越明朗化的游戏轮廓而提升着。这个时候，无论是PS3玩家还是XBOX360的玩家，抛开版本发售日期的不统一这个因素不看，而单看游戏本身的话，我们将有着充分的理由去相信这是一个自己等待了多年的游戏。

2009年12月17日，《最终幻想13》。

Bahamut 巴哈姆特

传说中的最强召唤兽

系列初代出道，系列三代时正式作为召唤兽登场，之后在绝大多数系列作品中均有出场，与希娃，奥丁，利维亚桑同为最终幻想系列的招牌召唤兽，代表着绝对的力量与王道的实力。本作中将与其他召唤兽一样具备变形的能力，是我方角色云芳的契约召唤兽。

在初代高起点的基础上，2代已经将战神系列的独特暴力美学发挥得淋漓尽致。故事情节也是紧接初代的结尾，克里托斯击败战神阿瑞斯后成为了新的战神，但雅典娜承诺他的消除他心中噩梦的事却仍未兑现，对众神充满不满的克里托斯终日看着人界的厮杀，也一次次地涉入现世，最后终于中了宙斯的圈套。□文/橘梗

新的年轻战神 正向众神发难

↑又是个熟悉的家伙，独眼巨人也算是战神系列的代表敌人了。当年需要的20个独眼巨人之眼想必也让玩家在挑战模式中费了一番周折吧。



↑克里托斯与使用大锤的野蛮人头领的经典战斗，那份热血是不是仍然在玩家的心中燃烧着呢?



克里托斯 Kratos

《战神》系列主角，斯巴达族中的最强战士，也是斯巴达族人的首领。克里托斯率领他的军队经常四处征战所向披靡，但终于遇到了当时最强的对手野蛮人族，在生死关头向战神阿瑞斯求得了力量，噩梦从此开始。

战神合集全新登场，高清再现克里托斯神威！

当年初代登场时，以其PS2极限的画面效果和美式动作游戏中少有的细腻手感而著称，以及大魄力的BOSS战与几近奢华的场景而惊艳四座。此外，游戏中的音乐很荡气回肠，解谜要素的设定也很巧妙，战斗中的QTE系统虽不是系列首创，但却起到了发扬光大的效果，只要是看过的人就基本不会忘记。



←混沌之刃——尾端带有锁链的链刃，可以使出多彩的连技，是克里托斯的招牌武器。



→初代序章的第一个BOSS——许德拉。此战的经典程度在当时的ACT来说无人可出其右，算是BOSS设计上的范本。



系列三代降临前的序章
无数人期待的动作游戏金字塔之一
时隔多年岁月再度归来
凭借着战神之名重新踏上修罗之路
演绎那段荡气回肠的不朽经典

他的眼中只有敌人和族人两种颜色
以放荡不羁的独特暴力美学诠释着人类的雄性美
誓要将他愚弄的众神们埋葬！

GOD OF WAR COLLECTION

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神1+2收藏版		2009年11月17日	
	ACT	SCE	39.99美元	美版
	BD	1人	720p	18岁以上

高清版本的克里托斯降临 推荐度 5.0

本作一经公布便立刻受到玩家的极大关注，一方面是角色及游戏本身的魅力十分之强大，另一方面又是全新对应720p的高清效果。有这两条就已经足够了。值得一提的是，本次的合集也是对应奖杯的，且是1代与2代各自都有一套，也就是两个白金奖杯，再加上本作售价只有39.99美元，可谓是绝对超值。另外本作还附赠《战神3》的试玩版，而试版版的体验内容就是E3上现场提供试玩的部分，虽说3代的试玩版到也不止这一个入手途径，但相信对玩家们还是有一定吸引力的。总之本作绝对是ACT玩家不能错过的作品，话说最近几个月的游戏真是让ACT玩家过足了瘾……

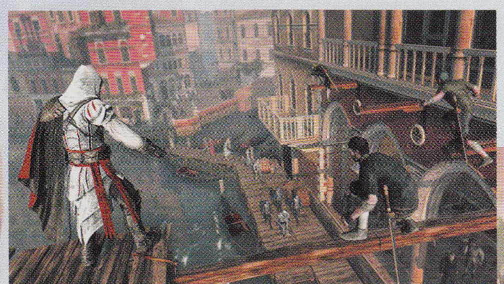
美剧女星加盟刺客信条2

育碧公司将《刺客信条2》的故事背景设定在了文艺复兴时期的意大利，除了那些我们所熟悉的伟大艺术作品之外，那同时也是一个科学文化史上的伟大时代，涌现了众多的文化名人与发明创造。达芬奇这个名字也许可以代表那个时代的最高成就，别以为他只是个画家，其实直升机就是他最先设计的，除此之外，达芬奇还有着很多的发明。而且达芬奇在本作中将是主角的好友，并为主角提供各种各样的秘密武器，这位艺术与科学同样杰出的大师能发明什么神奇的装备，真是让人非常期待！



唤醒主角先祖记忆的露西

↑上图右边这位金发美女就是克里斯汀扮演的露西了，据悉她将帮助主角Ezio逐渐恢复来自先祖Desmond的记忆。如此看来的话，至少1和2在剧情设定上终于可以串联起来了。



↑非常逼真的城市环境刻画，从石板路面以及建筑物的阳台等细节的细致程度就能体会出来。



长达九万行的总台词，没有中文配音是唯一的遗憾

据悉，本作中人物的台词将非常丰富，含7国语言的总台词达到了87206行之多！并且全部采用了真人配音，看来除了英文之外，我们还能听到包括法文、德文、意大利文等多国语言版本的《刺客信条2》了。



↑一声不响的偷偷解决掉目标才是上乘的刺杀之道，不过也会有偶尔失守或是强制对敌的剧情战斗。

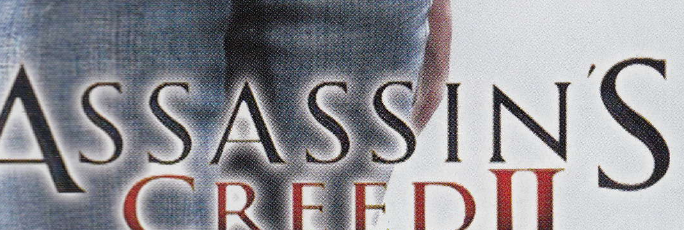
←主角Ezio拥有多种暗杀武器，包括可以从手腕飞出来的双刃、剑刃淬毒的小刀，以及类似手枪的武器！

→本作中可以利用金钱雇佣妓女们吸引敌人的注意力，还能雇佣盗贼甚至是佣兵来协助自己进行战斗。

悄无生息的解决目标



在著名美剧《超能英雄（Heroes）》第二季中，曾经扮演过拥有放电超能力的Elle的美女克里斯汀·贝尔（Kristen Bell），将在《刺客信条2》扮演名为露西（Lucy）的角色。



刺客信条系列自从1代的时候起，似乎就一直与合金装备系列有着千丝万缕的联系。除了同样都是潜入要素非常浓厚的作品之外，在各自的作品中也能看到对方作品里的东东，例如MGS4中可以获得刺客信条主角的隐藏服装。之前育碧还曾经在愚人节当天放出过一个利用斯内克恶搞刺客信条的宣传短片，甚至小岛秀夫本人也在今年TGS上表示对《刺客信条2》非常期待。

虽然不清楚是制作人之间私交的原因，还是两家公司的良性互动合作，但是可以肯定的告诉大家的是，在本作中将会出现合金装备的彩蛋！加拿大蒙特利尔育碧首席执行官亚尼斯·马雷特已经在近日的采访中明确透露了这一点。 □文/北斗

PS3	本刊译名：刺客信条2			2009年11月17日
X360	动作冒险	UBI SOFT	59.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	记忆卡容量未知	18岁以上

文艺复兴时期的刺客 推荐度 4.5

虽然《刺客信条2》尚未上市，但研发团队已经开始思考未来系列最新作了。制作人Sebastien Puel前不久在接受访问时提到，研发小组正考虑在下一代游戏中采用女性为主要角色，并考虑把游戏背景设定在二次世界大战。

游戏创意总监Patrice Fortier提到育碧对《刺客信条》未来规划时表示，虽然《刺客信条》系列原本打算是以三部曲方式呈现，但它的表现令人瞩目，让人可以期待扩大它的世界。

说到之前的1代，虽然小编个人认为还不足以被归为顶尖超大作一流，但整体素质仍然很优秀，无论是音乐、画面还是对气氛的营造都拿捏的很到位。从开发商目前的规划来看，1代是中东、2代是文艺复兴的意大利、3代是二战，个人感觉从刺客的角度来说，古代其实比现代更有神秘感。不过还是先别管续作，这次发生在意大利的故事同样精彩。另外，1代结尾时留下的谜题不知在后续作品中能否得到解开呢？这些都足以让小编向各位玩家郑重推荐《刺客信条2》了！



↑《刺客信条2》将于11月17日发售，除了英文之外，还提供其他多国语言的字幕和语音。

戦国無双3

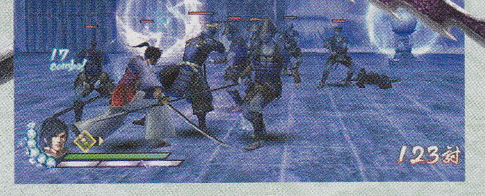
NINTENDO Wii / Wii	本刊译名：战国无双3		2009年12月3日	
	动作	KOEI	7140日元	日版
	DVD	1-2人	480P	审查预定

登陆新平台的《战国无双3》还有不到一个月就发售了，无双饭们现在肯定像热锅上的蚂蚁，吃不香，睡不着，就连出门买面包都要问句“战国3出了没有”。毫不夸张的说，这款游戏才是光荣真正意义上的次世代主机无双，别看画面只有480P，游戏内容可是从内到外重新制作的，以前的三国5最多算是套上高清外套的PS2游戏而已。今年的TGS期间，光荣公布了大量关于本作的新情报，参战的新人物和重新设计的老人物都能看出外型的明显变化，男的更帅，女的更美，光荣的招牌式设计风格在新作中发挥得淋漓尽至，下面我们就来欣赏欣赏。

口文/翅膀

苏醒于现代的谜之村雨城

新作中的“村雨城”是一个区别于剧情之外的挑战模式，在这里玩家要面对一个又一个极富挑战性的高难度关卡，除了敌人，就连城本身都会造出层层难关。村雨城分为四种颜色，每种的机关都各不相同。



↑蓝色的青雨城，房间内的柱子会放出带电的雷球，被击中就会麻痹。

←红色的赤雨城，到处都是伤人的灼热火焰。

→紫色的桃雨城，伪装的陷阱和传送点非常多。

颜色迥然有异 风格也大有不同

立化宗茂

【武器：西洋剑·盾】

九州的名将，本为高桥绍运之子，过继到立花家成为立花道雪的养子，勇猛过人，天赋出众，人称“刚勇镇西一”。，勇舞和智慧兼备的热血男儿。

立花暗千代

【武器：雷剑】

立花道雪的女儿，立化宗茂的妻子，与丈夫一起支撑着整个立花家的男装丽人，性格相当刚毅的女子，极为尊敬有着“雷神”称号的父亲。



女忍者

【武器：小太刀】

在真田幸村身边出仕的女忍者，性格是小恶魔类型，非常调皮，但为了幸村可以豁出性命去战斗。对甲斐姬有敌视情绪，但似乎又隐约透出一种友情。

驰骋战国风云，英雄与传奇的历史



织田信长（鬼村正）

有着“第六天魔王”称号的战国霸王，狠毒、无情与开明兼备的传奇人物，战国中早期的活跃者。



前田庆次（二叉矛）

武功天下无双的倾奇者，最早是前田利家的养子，后出仕上衫家，造就了一人抵挡千军万马的传奇。



阿市（连环圈）

织田信长的妹妹，有着“战国第一美女”之称的不幸女子，本作中她的特殊能力可为友军恢复体力。



前田利家（长枪+刀）

相继出仕织田、丰臣两代的老臣，重情重义的热血汉，和秀吉关系非常好，直到死都在为丰臣家效力。



伊达政宗（火枪+剑）

有着“独眼龙”异名的奥州年轻的大名，精通西洋文化，虽时代已晚，但心中依然暗藏着征服天下的野心。



岛津义弘（大锤）

名门岛津一族的当主，九州首屈一指的豪杰，几乎一度统一了九州岛，但宿敌立花家始终挡在他的面前。



竹中半兵卫（罗针盘）

出身美浓斋藤家的军师，后被秀吉感服从此为他出谋划策。本作中摇身变成了一名有着神秘气息的小女子。



鹰丸（日本刀）

为追寻宿敌村雨，从未来飞到战国时代的年轻武士，身为江户幕府的剑术教官，剑术十分了得。

战国无双3

推荐度



4.5

无双的三大卖点——历史、人设、一骑当千的爽快，《战国无双3》将这三者更上一层楼。新作吸引人去买的理由，完全可以归纳为以下几点：

1、《战国无双》系列有史以来最多可使用武将登场！

2、不同以往的无双演武模式，分为“战国三杰”、“关东三国志”、“关原若武者”三大部分。

3、与任天堂合作打造的“村雨城模式”，20年前的经典游戏以3D形式登陆无双，可以使用主角“鹰丸”。

4、建模丰富的“自创武将模式”，可以创造出系列史上最细致的自创角色。



PS Portable PSP	本刊译名：机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS		2009年12月3日
动作对战	NBGI	6379日元	日版
UMD	1–4人	记忆卡容量未定	审查预定

通向变革之路的使者 飞往异次元的高达

更多的机体 更复杂的战术 更火爆的对决

今年是《机动战士高达》诞辰30周年，无论对于高达迷还是高达这个品牌来说都是值得纪念的一年。集结了30年众多高达作品于一身的《高达对高达 NEXT PLUS》，就是一部最好的生日贺礼。

本作的街机版目前在日本的人气非常之高，随着官方的不断更新，高达对战浪潮也一波高过一波。本次PSP版不仅继承了街机版的全部内容，还新增了大量原创要素，而街机版后续追加的一些内容也被新作一并收录。新一轮的热斗就要开始了！

OO高达-RAISER

原作第二季刹那的主搭乘机，为OO高达与O-RAISER合体后的形态。集高机动、高火力于一身，拥有Trans-Am和量子化的惊异能力。

重新调整的平衡性 更多强机将大显身手

由于参战机体的增多，游戏的平衡也进行了相当程度的调整，拿机神自由高达来说，前作中金手指般的SEED被改成了短时间内喷射槽消耗减半，不再像原来那样无耻了。



→原作中超绝无敌美型的自由全弹发射，到了本作中就是高风险高回报的摸奖招式。

↑无论多强悍的机体总会有克制它的办法。

引导人类走向革新的最后高达 挡在天人面前的最强之敌

利冯兹高达

原作的最终BOSS利冯兹·阿鲁玛克驾驶的可变式高达，通过机体上半身反转可变形成“利冯兹加农”形态，拥有极强的火力和机动性能。同样拥有Trans-Am能力。

零式飞翼

俗称“掉毛机”的WZC，本作中是一部主打格斗的高机动机体。

双头龙高达

张五飞的爱机，两条伸缩自如的手臂令其拥有极强的格斗战能力。

大幅充实的各大高达作品参战机体：

作品名	参战机体（Cost）
高达 0079	高达（2000）钢加农（1000）钢坦克（1000）夏亚专用扎古（1000）大魔（1000）龟霸（1000）
Z高达	Z高达（2000）高达MKII（2000）百式（2000）卡碧尼（3000）
高达ZZ	ZZ高达（2000）悍马悍马（2000）卡碧尼MKII（1000）卡碧尼MKII（2000）
逆袭的夏亚	v高达（3000） 沙扎比（2000）
高达F91	高达F91（2000）维基纳·基纳（1000）
高达V	V2高达（3000）戈多拉夫（2000）胜利高达（1000）
高达G	神高达（3000）诺贝尔高达（2000）镜高达（2000）尊者高达（2000）
高达W	飞翼高达零式（3000）死神高达（2000）重装高达改（2000）托鲁基斯（2000）高达艾比安（3000）
高达X	高达X（3000）华萨戈高达（2000）高达DX（3000）
倒A高达	倒A高达（3000）倒X（3000）卡普尔（1000）
高达SEED	自由（3000）强袭（2000）圣盾（1000）决斗AS（1000）
高达SEED D	命运（3000）脉冲（2000）拂晓（2000）强袭自由（3000，+流星号1000）
口袋中的战争	扎古改（1000）ALEX（1000）京宝梵（1000）
星屑的回忆	试作1号机&FB装（1000，击坠复归后变为2000）试作2号机（2000）试作3号机（2000）
08MS小队	陆战型高达（1000）老虎改（1000）
高达00	能天使（2000）德天使（2000）
高达独角兽	RX-0 独角兽（3000）

高达对高达 NEXT PLUS

推荐度 4.5

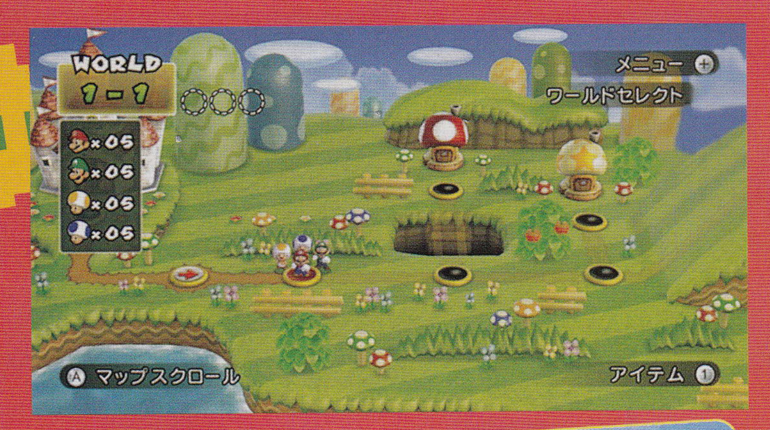
《高达VS》系列发展至今日，已经具备了一套独特的对战系统，从原来的单一作品到如今的全系列开花，其越发成熟的系统吸引了越来越多对战爱好者的青睐。

PSP的确是非常适合对战的平台，前作便捷的对战性令其人气爆涨，如今新作在此基础上，进一步强化了前作缺失的要素。和以往家用机上的几款作品类似，新作加入了任务制的剧情模式，关卡数量超过250个，足以让人玩到飞起。任务类型包括原作的经典剧情、穿越性质的乱斗，以及原作中没有的假想情节，丰富程度超乎寻常。

更值得期待的是，新作增加了很多对战大型MS和MA的场面，像精神力高达、葵蔓莎、α瓦索龙等原作中的“怪物”都是强敌中的强敌，玩过以前系列的肯定知道，这些东西都是没有受创硬直的，可以预想场面会有多么激烈火爆。

《NEXT》相比前作增加了相当多的机体，如百式、美少女高达、艾比安、掉毛机、拂晓等，PSP版不仅完全继承，还会有更多的新机体，除了上边介绍的两部OO系强机，最新作品《独角兽》中的独角兽高达也将闪亮登场！

□文/翅膀



New SUPER MARIO BROS. Wii

NINTENDO Wii	本刊译名：新超级马里奥Wii		2009年12月3日	
Wii	动作冒险	任天堂	5800日元	日版
	DVD	1—4人	480P	全年龄

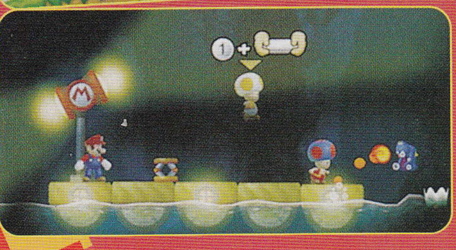
新冒险再次展开 蘑菇世界再兴波澜



←本作中的场景道具效果简单明了，如这个弹簧蘑菇，一旦站在左端或右端就会使左右失衡。



←吃金币、踩怪物的传统乐趣依然被无悬念的继承。



↑本作中加强了伙伴的作用，而且有些非常困难的地方要求必须两个人协力才能通过，这点要特别注意。

怪物增加 造型更可爱 难度有所提升

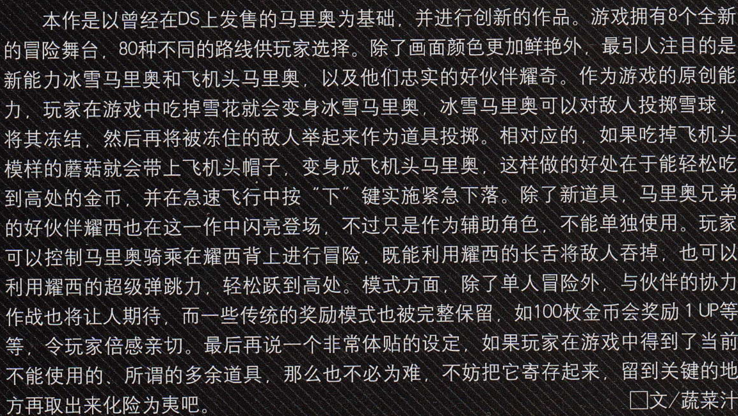


↑在游戏中，有很多指路牌为你指明前进的方向，以确保玩家在复杂的迷宫中不至于迷路。

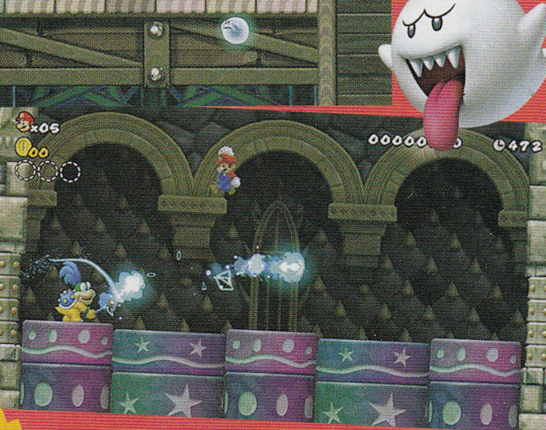


←有时会受到怪物的围攻，这时要冷静寻找生机。

八个全新的世界闪亮登场 八十种以上的路线供玩家选择！



←充分结合了Wii的控制方式，也是本作最大的一个亮点，操作变得更加轻松自如。



↑游戏中的场景更加华丽，而地形的随机变化也为BOSS战增加了一些难度，不仅要观察敌人的特点还要留意周围的地形才能赢得胜利。

新角色新能力加入战阵

推荐度 5.0

本作是以曾经在DS上发售的马里奥为基础，并进行创新的作品。游戏拥有8个全新的冒险舞台，80种不同的路线供玩家选择。除了画面颜色更加鲜艳外，最引人注目的是新能力冰雪马里奥和飞机头马里奥，以及他们忠实的好伙伴耀奇。作为游戏的原创能力，玩家在游戏中吃掉雪花就会变身冰雪马里奥，冰雪马里奥可以对敌人投掷雪球，将其冻结，然后再将被冻住的敌人举起来作为道具投掷。相对应的，如果吃掉飞机头模样的蘑菇就会带上飞机头帽子，变身成飞机头马里奥，这样做的好处在于能轻松吃到高处的金币，并在急速飞行中按“下”键实施紧急下落。除了新道具，马里奥兄弟的好伙伴耀西也在这一作中闪亮登场，不过只是作为辅助角色，不能单独使用。玩家可以控制马里奥骑乘在耀西背上进行冒险，既能利用耀西的长舌将敌人吞掉，也可以利用耀西的超级弹跳力，轻松跃到高处。模式方面，除了单人冒险外，与伙伴的协力作战也将让人期待，而一些传统的奖励模式也被完整保留，如100枚金币会奖励 1 UP等等，令玩家倍感亲切。最后再说一个非常体贴的设定，如果玩家在游戏中得到了当前不能使用的、所谓的多余道具，那么也不必为难，不妨把它寄存起来，留到关键的地方再取出来化险为夷吧。

□文／蔬菜汁

STORY

这一天是碧奇公主的生日，马里奥和路易还有众蘑菇兄弟齐聚一堂，准备为碧奇公主举办一次盛大的生日宴会。这时，一块巨大的生日蛋糕送到了碧奇公主的面前，可这是谁送的礼物呢？正当大家迷惑之际，大魔王库巴从蛋糕中跳了出来，一起出现的还有他的邪恶手下们。只是一瞬间，库巴就将碧奇公主掳走，并囚禁在太空船上……城中的人们陷入了惊恐！马里奥与路易，加上蘑菇兄弟，为了救出碧奇公主向太空船赶去……本作的冒险依然是由碧奇公主被库巴绑架而展开的，但不同的是，本次出场的反派人物，除了库巴还有他的7个手下（据此推断，游戏中8个迷宫中的前7个肯定是由这7位手下把守）。不单反派角色增加，我方人员也有新人加入，除了马里奥与路易，还有两位蘑菇兄弟。

PSP 梦幻之星便携版2 推荐度 5.0

ARPG /SEGA/日版/2009年12月3日/UMD /1-4人/全年龄

本作目前可谓是万众期待了，就连本编这个多年不碰PSP的人都已经有了为它再入台GO的念头了……在经历了《梦幻之星》系列改编成网络游戏的辉煌8年后，终于即将迎来系列最新的本作了。但是客观地说，自PS2、X360和PC的《梦幻之星 宇宙》（以下简称PSU）及资料篇《伊尔米纳斯的野望》之后，系列明显地开始走下坡路，但因为有着广大的群众基础，所以PSP的前作也还是大卖了，甚至出乎了SEGA的预料——日本本土80万套。

其实，如果说PSP的前作绝大多数是照搬PSU的话，那么本作可以说无论是游戏系统本身还是制作人的态度转变都是非常大的。拿最近来说，官方BLOG上基本每天都有新的要素公布，无论是芬达、必胜客，还是FATE/Stay night、初音都表明了系列要继续开拓玩家群的决心，而游戏系统的新要素进化与传统要素回归，真就是如制作人所说的对前几作的反省，让老玩家们特别是近年来对本系列失望的玩家们重新看到了再战的希望而泪流满面。

本作的发售日为12月3日，而体验版已在11月1日放出，需要一提的是，11月8日官方进行了网络模式的内测，但测试是通过申请抽取得到的。其实对于《梦幻之星》这个超级杀时间的系列来说，这提前的20多天根本不算什么，大家等着下月的正式版便OK了。总之无论是从未接触过本系列的玩家也好，一直随系列走过来的玩家也好，还有特别是那些曾经是FANS但对PSU失望的PSO系老人们，都值得尝试一下本作。

聊天时和系列前几作一样，可以设置10句自己喜欢或常用的句子，另外还可以设置自动生效的句子，比如队友升级时候自动说祝贺。同时也有自己风格的键盘，而且包含多种可爱风格的标志。

↑本作画面风格再次进行了改良，相比之下比本机的前作有着明显的提升，图为本作女主角。



系列熟悉的标志型画面



→这种情景更多地是出现在网络模式中吧。



系列的集大成之作 梦幻之星系列再临！

X360 PS3 龙之世纪 起源 推荐度 3.5

动作角色扮演/BioWare/59.99美元/日版/2009年11月3日/蓝光/DVD/1人/720P/全年龄

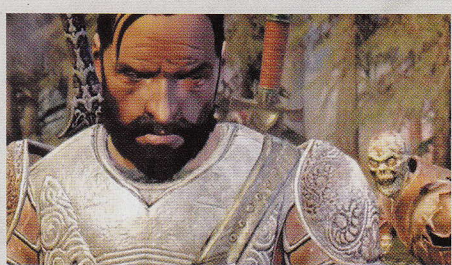
由EA和BioWare这两大欧美大社合作发行的《龙之世纪　起源》，是由BioWare负责开发的欧美传统风格的RPG大作，可以说游戏的素质绝对有保证。如果你对于美式风格的RPG没有偏见的话，那么绝对是一款值得期待的作品。

在本作中，当你最开始创建完自己的角色后，并不必急于开始任务，而是可以花上一些时间，选择让主角过一些你认为不错的生活。是生为贵族，从小就在勾心斗角的政治阴谋中过活？这样你就要学会如何利用人。在游戏进行的前几章，你不但要学会常用的系统和操作，还要塑造自己的角色身份。

游戏里常规的选项有性别、种族（人类、精灵或是矮人）和职业（战士、法师或是游侠）。然后，你就要选择角色的身世了。不同的性别、不同的种族以及不同的职业，都将面临选择不同的身世，是成为贵族高高在上还是身为平民摸爬滚打？可以告诉你的是，无论是选择哪种身份都需要经过一番历练。相信，欧美RPG中常见的巨龙、恶魔等经典设定都将在游戏中一一出现。

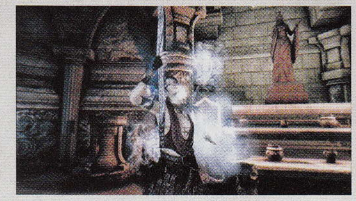
《龙之世纪 起源》采用了新的战斗系统，玩家将会面对团体大规模的激烈战斗，利用队伍的特殊能力消灭敌群和巨大的生物。此外，玩家还能够使用“法术组合”组合不同的法术产生意料之外的独特效果，并对敌人造成可观的伤害。游戏的自由度也相当高，玩家可以自由培养他们的角色，获得强大的特殊能力。BioWare的游戏质量一向比较高，这次应该也不会例外。

现实风格非常浓郁的美式RPG



游戏限定版包括特制游戏地图、游戏开发日志、游戏原声音乐、游戏预告片、壁纸、攻略、CG视频以及三款独家游戏物品（头盔、魔法书以及法杖）。除此之外，在游戏包装里还有两款DLC，可以解锁价值15美元的The Stone Prisoner任务，以及一款独特的盔甲。

选择不同种族职业 塑造自己独有的身份





←↑游戏的风格和设定都比较厚重，与风格清新的日式RPG不同，游戏里对社会的细节刻画可能会让人感到比较压抑。

PSP 海豹突击队 布拉沃火线小组3 推荐度 3.5



第一人称射击/SCE/39.99美元/美版/2009年11月24日/UMD/1-16人/容量未定/年龄未定

《海豹突击队》是PS系平台独占的第一方名作，作品以美国著名作战部队“海豹突击队”的名字命名，本次的PSP新作就是其家族中最新的一员，即《布拉沃火线小组2》的续作。

一款第一人称射击游戏，最重要的是什么？自打CS时代开始就已经有了定论，那就是在线多人对战，从过去到现在，无论哪个成功的作品，这方面都是最能吸引人长久玩下去的动力。这款PSP的新作，运用无线远程联机功能，将实现最大16人的网络对战，不需要在身边，不需要网线，只要用无线网卡连接到网络平台上，就能实现这种与家用机和PC相匹敌的体验，8对8的分组对战，16人的无规则乱战，都会将游戏的乐趣最大限度的引发出来。加上PSP的便携性，如果周围有无线网络，更是能实现完全无障碍式的随时对战，这是PC都难以享受到的体验。当然，前提是你的无线网络必须足够好，不然别说16人了，就是2个人对战都会有延迟和卡住的现象。

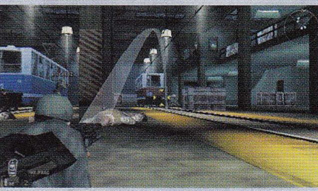
游戏的操作也是值得关注的，因为PSP没有右摇杆，镜头瞄准要依靠按键来实现，玩过PSP《抵抗》的玩家应该有印象，那种四键式的视角准星移动方式实在很有特色，习惯不习惯是一回事，能将这种特色操作发挥到何种程度又是另外一回事了。

喜欢现实派战争题材的玩家要注意了，游戏和传统系列作一样，都是以真实的背景为参考，改编而来的现代战争游戏，武器装备都取材自真实设定。

挖掘PSP机能的最大上限 多达16人的在线对战

→掌机上的FPS或多或少都会有一些辅助瞄准，这是为了照顾没有摇杆的缺陷。





↑因为是第一方游戏，画面质量在PSP游戏当中堪称一流，比PS2毫不逊色。

本作的故事背景承袭自前作，讲述一名谍报员追寻原KGB特工Alexander Gozorov的战斗故事。和系列作一样，最近几年才露面的尖端武器都有份登场，帮助玩家取得胜利。



←游戏中有少量的解谜要素，很有意思。

现实题材的传奇之冒险 掌上体验射击快感

X360 PS3 永恒终结

推荐度 4.5

角色扮演/SEGA/7140日元/日版/2010年1月29日/BD/DVD/1人/720P/审查预定

3A与SEGA合作开发的《永恒终结》是目前少有的双平台日式RPG大作，既是传统3A系RPG的继承者，又是融入了西方现代特色的创新派之作，这使得游戏在今冬的游戏阵容中格外耀眼。

《永恒终结》的世界观和故事背景非常具有反传统特色，它以即将毁灭的荒凉世界为大框架，以一座矗立于天地之间的建筑"巴贝鲁"为舞台，展现失落的世界中残存的人们，在有限的空间内生活、战斗的故事。这种题材虽并非本作原创，但在日式RPG千篇一律"剑与魔法"的潮流中，实在是难得的创新。

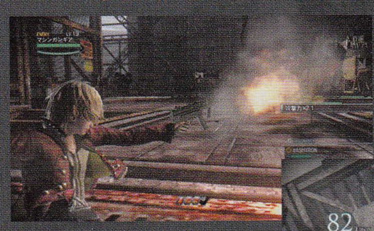
作为本作最大的特色，游戏中无论哪名角色，拿在手中用来战斗的武器都是枪类的热兵器，手枪、步枪、机关枪甚至大炮，帅男美女每人身上都有那么一两把，什么刀枪剑戟都被扔到没影了，战斗方式也都是用枪对射，这实在是开创了日式RPG一大亮点。哦对了，记得那部《寄生前夜》也算是用枪来战斗的RPG吧，《永恒终结》将是这一理念的继承者，虽然不是一个公司出的。

除了战斗外，游戏的"宅"要素也相当了得，可以随意为角色换装的纸娃娃系统将在游戏中大放异彩，上衣、裤子、裙子、丝袜、头饰无所不换，游戏还专门准备了购买更换服装的服装店，自由打扮自己喜爱的角色实在是乐趣无穷，届时大批宅男的痴迷样子绝对是围绕在本作周围的一大景观。

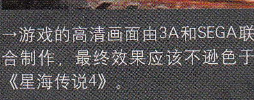
至于游戏的人设，一眼就能看出是3A的传统唯美风格，北欧、星海在这一刻灵魂附体，你不是一个人在战斗。

两大厂商联合开发的创新日式作品

游戏的战斗系统目前已经公开的差不多了，围绕射击这个中心环节，战斗体现出一种突破传统日式RPG的现代美，如果说这是一种变革，那也不为过，为今后日式RPG指出一条新方向，就看本作的表现了。



→游戏的高清画面由3A和SEGA联合制作，最终效果应该不逊色于《星海传说4》。





↑本作的故事架构看起来会非常深奥，不知会延伸发展到何种程度。

←纸娃娃系统不仅会体现在战斗中，就连即时过场动画中也不例外。

突破传统的特色作 用枪描绘的失落世界

PSP 铁拳6 PSP

推荐度 4.0

对战格斗/NBGI/39.99美元/美版/2009年11月3日/UMD/1~2人/容量未定/12岁以上

3D格斗的老祖宗之一《铁拳》向来都很照顾PS系的主机，如今，最新作《铁拳6》又突破机能的界限，一举登陆PSP平台，让掌机的玩家们，随时随地都可享受到对战的乐趣。

虽然机能有限，但游戏内容一点都不含糊，所谓麻雀虽小但五脏俱全，《铁拳6》的一板一眼都还原到作品中。每一名角色原味的形象，每一个招式的动作、性能，以及各式连续技都得到了尽可能的保留，《铁拳》应有的打击手感，该是什么样就是什么样，原作的粉丝们一下就能找到熟悉的感觉。此外，PSP版同样加入了家用机版的剧情模式，想体验完整的铁拳故事，就绝不可错过。

PSP版最大的特色，是引入了一个名为Ghost的系统，它允许玩家在自己的游戏中建立属于自己的角色数据，包括玩家自己的打法、习惯动作、连续技套路等，等于是一个玩家的分身，玩家可以把这个角色数据通过PSP上传到网络上，向其他玩家展示并分享。而其他玩家就可以下载你的角色数据，通过与之对战，来进行间接式的切磋，也就是说，就如人工制作的AI，通过这种方式来达到互相交流学习的目的，并以此大幅增加游戏的乐趣。

至于游戏的画面，在PSP游戏当中堪升上佳，虽不能与家用机相比，但在镜头运用上丝毫不含糊，人物的动作也没有因为画质下降而减少，相当难得。

以目前的情况来看，游戏的通信对战效果还是可以的，尽管网速要求略高，但对粉丝来说完全不是问题。

3D格斗掌机话 随时随地体验硬派经典

格斗游戏玩的其实就是一个手感，以PSP的按键舒适度来说，《铁拳6》的手感还是相当不错的，毕竟是常驻PS系的老牌。

←基本界面和家用机一样，不必太追求画面。



最大程度还原的动作



↑角色的招式一点不含糊，命中浮空的判定依然严谨，该什么还是什么样。



↑画面中一些光影效果处理得还是相当不错的，在PSP游戏当中非常不易。

←游戏为家用机原班人马制作，因此镜头运用和各种细节都足够到位。

X360 PS3 刺客信条2

推荐度 4.5

动作/Ubisoft/59.99美元/美版/2009年11月17日/BD、DVD/1人/720P/17岁以上



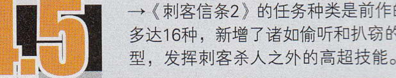
育碧目前最受期待的作品，《刺客信条2》肯定可以占一个位置，前作优秀的素质映衬出对续作更大的期待，"刺杀美"的极至即将再度归来。

《刺客信条2》的舞台设定在文艺复兴时期的意大利，熟悉历史的朋友应该会明白其中的含义，这意味着那个时代深厚的文化底蕴会给新作带来更加值得回味的东西。水城威尼斯的美丽风光，那个时代的一些古老艺术建筑，都会在游戏中得到还原。圣马可大教堂、威尼斯大运河、里亚托桥，还有当年达芬奇生活过的工作间，在游戏的冒险途中你会逐一接触到这些，漫步于其中，飞跃于其上，就像亲身身处于那个时代一样。美丽的文艺复兴时期的意大利将完全展现在眼前。

不仅如此，曾经活跃在那个时代的许多著名人物也会在游戏中出现，如《蒙娜丽莎》的原型卡泰丽娜、意大利政治历史学家马基雅维利、著名艺术赞助人洛伦佐·德·美迪奇，这些传奇人物会在开发人员的艺术还原下表现出活生生的人格魅力。在玩家操作主角刺杀、冒险的旅途中，他们还会给你提供一些帮助。

前作就已经非常优秀的动作方面，新增了不少更酷、更眩目的招式，可以使用的武器大幅增加，长兵器、短兵器、飞行道具应有尽有，甚至还可以将敌人缴械，用敌人的武器杀死敌人，让人意想不到的东西相当之多。游戏还加入了昼夜之分，白天遇不到的事件和敌人，到了晚上就是兴风作浪之时。

→《刺客信条2》的任务种类是前作的4倍，多达16种，新增了诸如偷听和扒窃的任务类型，发挥刺客杀人之外的高超技能。

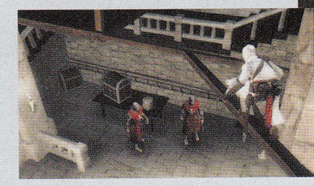




大幅增加的动作招式

←面对敌人的正面交锋中，可以运用的动作变得更多，有很多意想不到的杀人方法。

新作的行动空间比前作大得多，全新增加了游泳和飞翔的设定，不仅可以在水中深入陆地不能到达的场地，还能在身上插上人工翅膀飞翔。





文艺复兴时代的威尼斯 空间更广阔的立体式刺杀

PSP 王国之心：梦中降生 推荐度 3.5

角色扮演/SQUARE ENIX/6090日元/日版/2010年1月9日/UMD、下载/容量未定/年龄未定

本作的战斗系统中最大的特点就是，随着战斗中给予敌人伤害的增加，技能槽的数值也会不断累积，集满后可以使用新技能对敌人进行攻击，使用新技能时会把技能槽清空，再次集满后可以使用更加华丽的必杀技。通常攻击使用○键，每次进行打击后都如之前所说会积攒技能槽，然后累积到一定程度后可以释放强力攻击；△键是特殊技能和魔法使用键，此技能分为上下两种选项；在战斗中，还可以通过另一个技能槽，来操作身边的伙伴发动特殊协力攻击。不管是对于初学者还是上级者，都可以使用这两个键轻松进行战斗。

本作的故事相当于《王国之心》的前传，在键刃现身之前，其实已经有键刃大师存在于这世界之上，每一位键刃大师都有1名或者几名得意的弟子，但是突然有一天其中的一位键刃大师与其唯一的弟子忽然人间蒸发了，人们感受到大灾难即将降临的预兆，于是三名键刃大师的弟子临危受命，去寻找失踪的大师并探寻到底世界会变成怎样。游戏中的主角与前代无关，分别是侍奉于键刃大师的三个年轻人TERRA、AQUA、VENTUS，青年TERRA对战力有着无尽渴望，少年VENTUS开朗活泼、擅长高速攻击，少女AQUA心地善良、一心守护着这两位男生，虽然主人公的造型创意一般，但是众多的键刃大师中的一位却很有特色，这位键刃大师的名字叫做Eraqus，与史克威尔公司的名称（SQUARE）有异曲同工之妙，而且据说Eraqus的声优就是坂口博信本人，但是该情报还有待证实。



←本作的故事发生于初代王国之心之前，突然消失的键刃大师和徒弟，令世界陷入了无尽的恐慌之中，于是主角三人踏上了命运之旅。

↑游戏中的角色依然集美式卡通与日式漫画人物的特色于一身。

剧情故事充满了悬念

战斗画面变得更华丽 操作系统简单明了

↑在战斗中，不同的战斗方式可以随着按键的变更而发动，基本只依靠两个键互相切换完成。

←战斗中的魔法攻击极其华丽，简直让人眼花缭乱。

PSP 创造职业球会6！ 推荐度 4.0

经营育成/SEGA/UMD6090日元、下载5400日元/日版/2009年11月12日/UMD、下载/1——2人/容量未定/全年龄

在这部《创造职业球会6》中，玩家可以自己设立俱乐部独闯天下，不仅如此，也可以使用现存的36家J联盟球队的其中一只进行经营，如著名的鹿岛鹿角队和浦和红宝石队等等，在自己的俱乐部球员实力不足的情况下，可以选择与在野球员签订短期合同的形式进行球员招募，以补充自己球队实力的不足，然后，随着对球员实力了解的增加，再签订长期的合同，当然也可以挖角各俱乐部中的现役球员，不过这样对我方的资金有一定的要求。本作中，并不是只要集合了明星球员就可以横扫世界，价格贵的球员不一定适合你现在紧缺的位置，而玩家可以利用低薪球员的特点，以最高的性价比来进行球队建设。这次特别设定了球员的成长度，好好利用球员的长处就会促使球员“选手觉醒”，产生新能力或者现能力突飞猛进。经营方面也做得更加细腻，只有建造容量更大的体育场，才能招揽到更多的客人来观看比赛，然后再用这笔钱来进行球队的建设，提高球队的竞争力，不断创造良性循环。另外，玩家可以在本作中充分体验一下球队教练的乐趣，谁上场谁替补完全由你说的算，结合现有球员的特点并结合敌人的特点，制定每个球员的上场时间和战术阵型，将玩家的战术素养发挥得淋漓尽致，而且本作的新特点是加入了球队颜色，让队员的大众集体观更加鲜明。在J联盟取得冠军后才能进行亚洲区赛事的挑战，然后，夺得亚洲冠军，才能继续参加世界级别的足球赛事，难度随玩家进步而不断升级。

俱乐部经营要素变得更丰富 新要素彰显足球魅力

→本作中，俱乐部的经营变得更加细腻，如果想引进高薪球员，首先要进行球馆和场地的改造。



战略和战术由你来制定

←玩家可以根据对手的特点来制定攻势阵容或者防御阵容，更可以进一步掌控每个人的上场时间。

→每一个与前作不同的细节变动都有着详细的讲解，清楚明了。

↑每一位在野球员都会明码标价，可以对感兴趣的球员做进一步的深入了解。



Wii 寂静岭 破碎的记忆 推荐度 4.0

动作冒险/Konami/29.99美元/美版/2009年12月8日/DVD/1人/480P/17岁以上

本作是寂静岭1代的重制版，游戏中的主角在一场车祸之后发现自己的女儿离奇失踪，于是他在寂静岭的雪夜街头开始寻找自己的女儿，但是却陷入了某种离奇的幻觉中，不但要面对突然出现的敌人的追赶，而且还要面对自己内心的困惑。游戏中会不断出现恐怖的画面，令人毛骨悚然的叫声，灰暗的环境将导演的潜台词完全展现，让人深深感受到寂静岭这一惊悚游戏背后所孕育的人性与良知的苦痛挣扎。虽然游戏的剧情并没有什么悬念，游戏本身也没有增加太多令人惊喜的新要素，不过本作充分利用了Wii特有的操作方式，令游戏的操作感与以往的每代相比都有所不同。本作中基本上只能依靠主角的逃跑能力来应对突发的险情，即使手中偶尔会有一两个可以使用的道具，但是完全不能用在攻击敌人上。所以，即使是对自身威胁非常小的敌人也会一瞬间制你于死地。另外，因为不必使用其他花哨的色彩，于是光与影的对比让游戏画面显得更加令人恐惧。虽然在游戏中，玩家只能不断的逃跑，但是手中仅有的几个道具也起到了非常重要的作用，比如手电筒就是其中之一。玩家可以通过手电筒来扫视有可能出现敌人的黑暗处，来确定自己的判断。虽然看起来手电筒的作用可有可无，但是其实比读者想像的要重要的多，如果没有手电筒的话，在敌人突然现身时可能就会来不及逃跑而一命呜呼了，如果有了手电进行提前照射，那么就可以根据敌人的行动做下一步的判断。

光与暗的对比让恐惧感摄人心魄

虽然是一部恐怖题材的动作冒险游戏，但是故事想要讲述的却远不止如此，每个情节的出现都有更深层的含义，每一次向命运的挑战都蕴含了制作人对生命和人性的思考。



惊险时刻伴你左右 一步踏错就死于非命

↑看起来没有什么异样的地方，反而会隐藏着看不见的威胁，手中的道具便成了你唯一可依赖的工具。

→面对突如其来的恐怖丧尸们，只有也只能不停的逃跑。

↑有时候虽然被缠住但其实可以绝处逢生。

PSP 战场的女武神2 推荐度 4.5



策略模拟/SEGA/价格未定/日版/2010年1月21日/UMD、下载/1人/容量未定/年龄未定

本作是曾在PS3平台推出的《战场的女武神1》的正统后续作，《战场的女武神2》的故事发生在加利亚公国与帝国发生大战的2年之后，加利亚公国的名门——加赛纳尔伯爵因为排斥达尔库斯人，而遭到哥德利亚大公的流放，为了重新夺回失去的权利，他组建了加利亚革命军并自命总统，希望借由革命来颠覆加利亚现政权。面对国内动荡不安的局势，加利亚王立士官学校的见习军官们自发组建了义勇军，展开了勤王清君侧的大义行动。在战场上可以使用的兵种有30种以上，虽然战场的主力还是战车部队，但是步兵也起着很大的作用。步兵众主要分为机动性良好的侦查兵、攻击力很高的突击兵、作为特殊部队使用的对战车兵和支援型的支援兵和技甲兵这五种，不但步兵的种类与上一作相比没有什么改变，而且，步兵众还继承了在上作中得到很高评价的等级提升要素，比如突击兵在建立功勋后可以升级为上级突击兵。用战车掩护步兵进行"啄木鸟蚕食战法"依然是玩家的首选战术。本作的主创人员全部来自SEGA第三CS研发部，制作人分别是田中俊太郎（《樱花大战1、2》制作人、《战场的女武神1》制作人）和本山真二（SEGA×BLEACH系列），导演由小泽武担当（《战场的女武神1》策划、《多啦A梦野比的新魔界大冒险DS》导演）。声优阵容也堪称强大，主要角色埃利亚斯的声优是户松遥、珂赛特的声优是喜多村英梨、塞利的声优是神谷浩史、阿邦的声优为吉野裕行。



↑在王立士官学校中学到了很多有用的战斗常识，三个好友经常对此津津乐道。

原创剧情大揭秘！

本作的剧情发生于据上一次的大战2年之后，参战的双方为加利亚公国义勇军和加利亚革命军，主人公是雷恩的弟弟阿邦。





↑本作中，战场的主力仍然是战车，不同战车的装甲、火力等属性规格也不同。



↑在单兵作战的时候，可以控制作战单位参加战斗，进一步体验战斗的乐趣。

→控制主角在进行战斗的时候，也会出现有声优参与演出的精彩战斗动画。

PS3 X360 七龙珠 猛烈爆发 推荐度 4.0

格斗对战/NBGI/7329日元/日版/2009年11月12日/DVD、BD/1——2人/720P/全年龄

登场人物超过70位，包括地球时代悟空的好友天津饭、乐平、饺子、小林，以及那美克星篇中大活跃的弗利萨和基纽特种部队，以及未来篇中的人造人们和沙鲁以及魔人布欧，而且每位主要人物都会以数种不同的形态亮相，比如悟空就有20倍界王拳形态、超级赛亚人、加强版超级赛亚人（长发）以及与贝吉塔合体的宇宙最强战士——空吉塔，除了正篇中登场的角色之外，还会有很多在特别篇中登场的人物被加入到游戏之中，比如传说中贝吉塔星球上最强的超级赛亚人——布罗利。另外，有特色的格斗技能被完全吸收入到游戏中，比如短笛的魔钻光杀炮、手臂伸缩、悟空的冲击波等，将角色的个性发挥的淋漓尽致。游戏中可以选择的背景舞台共有10种，其中就包括比较经典的那美克星，在战斗中，通过互相打击，背景的岩石会显示被震碎的效果。360和PS3的多边形能力将人物的喜怒哀乐等各种表情精彩展现，让游戏变得与动画更加接近。作为格斗游戏，游戏中的格斗技能多种多样，有将对手从空中击落的"扣杀"，可以将敌人踢飞的"腿技"，紧追在敌人之后的"追袭"，以及节奏性十足的"短促击打"等，结合角色的特色技能使用让格斗变得更加精彩，玩家可以根据自己对角色的喜好选择不同的人物练习，通过各自的特色技能来克制对手。作为本作的重头人物，最强超级赛亚人布罗利被作为BOSS级人物出现在游戏中，游戏中的布罗利眼睛变成了白色，更加突显了其嗜血、杀戮成性的赛亚人本色。

龙珠人物尽数齐聚一堂 格斗必杀技充满特色



↑画面的左右下方各自显示了战斗双方的小头像，通过这个确认自己的状态。



↑可以使用反方角色进行黑吃黑的格斗大战，不管输赢都可以出一口气。



格斗要素是最大亮点

不仅可以在游戏中使用令人怀念的角色，而且还可以使用他们招牌的必杀技之外，另外还加入了很多有特色的格斗技能。

PSP 心跳回忆4 推荐度 4.0

恋爱/KONAMI/5250日元/日版/2009年12月3日/UMD/1人/容量未定/年龄未定

恋爱游戏之王，还得是KOANMI莫属，无论杂七杂八的宅向游戏出的多勤，《心跳回忆》的牌子还是无人可以撼动的，即便新作到了掌机PSP上，她的独特魅力也足以一呼百应。

清楚可人的美少女自然是《心跳回忆》最大的卖点，一晃过了这么多年，4代是否还是以前的画师我们暂且不论，一眼就能让我们找回当年那份感动才是最值得高兴的。4代目前的几名美少女，从画风年龄来看更接近系列初代，也就是藤崎诗织那一代。高中生的纯美、初恋的感受、高中时代的青涩回忆，都在那碎碎的心跳中找回了往昔。

培养角色能力是系列可玩性最多的地方，《心跳回忆4》在这方面有了新花样。和以前上课涨能力不同，本作中会让玩家每天选择7种行动中的一种，执行后就会产生相应的结果，而这个结果，有成功的时候也有失败的时候，这就会影响主人公的能力变动，进而影响女孩子对玩家的评价，评价则会决定邀请女孩子约会的成功率，这些都是环环相扣的。在这其中，还穿插着众多小游戏，这些都给新作增添了丰富的游戏性。

比较有意思的是，以往作品中充当"情报员"的都是和主人公同性别的男同学，就像著名的早乙女好雄。而这次的4代，担任这一角色的却是个叫都子的女孩子——主人公的青梅竹马，这事情就复杂了，既然不能和她约会，那为什么会有一个找她约会的选项呢？难道需要特别条件才能开启？相信等到游戏发售后就知道了。

时隔多年后再度萌动的心跳回忆

本作继承了3代的换装系统，玩家可以用钱在游戏中购买各种服装、首饰和有意思的小物件，但这可不是送女孩子的，而是用来打扮自己的，用以强化自身的各项能力，从而更容易接近女主角们，为告白成功创造机会。



改良后的成长系统 更有趣味性的小游戏



↑有趣的Q版，每天选择行动后，就会如此演出充满乐趣的小剧场。



←多多约会相处才能最终成功，这和现实没什么不同。

恋爱是场比拼人生赢家的战斗

FF水晶编年史 水晶携带者



推荐度 4.0

动作角色扮演/SQUARE ENIX/7340日元/日版/2009年11月12日/DVD/1-4人/480P/全年龄

《最终幻想水晶编年史 水晶携带者》是2003年在NGC平台诞生的《最终幻想水晶编年史》系列的最新作品，玩家将扮演可以自由操作引力的水晶携带者莱伊尔展开寻找神迷尤克族之旅。游戏中主人公的身体一部分通过水晶化，从而获得了能自由操纵引力的能力并且展开冒险。

玩家需要灵活运用对引力的操纵，用于与魔物战斗、解开机关、与同伴交流等。另外，游戏中播放过场动画时，玩家也不再是像以往许多游戏中那样仅仅是看着，而是可以在各种场面进行操作。主角的形象也与之前的纯Q版设定有了明显不同，看上去更加有些纯正FF角色设定的味道了。

在本作中，玩家可以装备的配件种类有3种，装备后分别有5种不同的效果，可以提升攻击力、防御力、集中力、攻击距离和幸运值的数值，其中，集中力是体现在攻击准备的速度，攻击距离则是提升攻击范围对抗远程敌人。配件可在合成屋使用相应的素材来制成，除了能力提升以外，还会有些特别的效果。

本作原预定于2009年11月26日发售，不过今日SE宣布由于众多玩家的期待，以及对开发情况等进行详细调查后，决定将游戏的发售日提前两周至11月12日。FF水晶编年史系列虽然一直以来都不能算得上是什么超大作，但是其独具特色的多人联机冒险的乐趣以及日渐完善的系统，使得每一次新作的推出都会有着不错的销量和反响，这次，自然也不会例外。

全新的水晶编年史 Wii独占的最终幻想

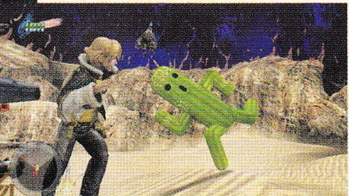
←利用半水晶化的身体可以施展各种能力。





→体型巨大的怪物，看上去就能感受到其攻击力的可怕，对付这种敌人一定要采取灵活多变的战术才行。





←在魔物发动攻击的瞬间利用翻过躲开其攻击，就能使其进入攻击硬直状态，此时攻击的话可以给予其重创！

→已经成为FF系列经典怪物之一的仙人掌登场，传说中的"针千本"将再现神威！

经典的敌人将纷纷登场

实况胜利11人 2010

X360 PS3

推荐度 4.5

体育竞技/KONAMI/7980日元/日版/2009年11月5日/蓝光/DVD/1-2人/720P/全年龄

一年一作的WE系列是喜欢足球游戏的玩家们的盛宴，而最新的WE2010也马上就要发售，本作将同时在PS3和XBOX360上发售。

WE2010将更注重对战体验的提升。由于防守能力的提高，进球的难度会比以前更高，玩家需要想方设法不断变换进攻组织方式。另外，不仅是战术，反应力和直觉也将变得更加重要。游戏的画面表现力将有大幅提升，这其中包括所有球员的外貌和动作，游戏还将引入一种新的高光系统，让球员的特征在不同状况下有截然不同的表现。

本作的职业联盟模式将追加许多新要素，务求让玩家们体验到最真实、最耐玩的足球游戏。游戏菜单将更加人性化，玩家可以更方便地在三个版块间跳转。在"Club House"选项下可以看到全新要素"Youth Team（青年队）"。随着游戏的进行，玩家可以对青年队的人才球员作出育成，让他们快速成长，之后可以把这些年轻球员调入主队使用，或者转会、租借到其它球会。

"Office"模式是管理球队所有球员、财务交易的主要版块。在WE2010中，球员转会改用欧元作为交易的真实货币。球队除了可以通过球员交易的获得收益，还通过新要素"Sponsorships（赞助商）"带来额外收入，获得收益后可以用于俱乐部与青年军的建设。比赛结果会直接影响俱乐部的价值，球迷俱乐部也是球队成功的指标。

另外，本作将推出与PS3和X360主机的限定同捆版，售价均为34800日元。喜欢WE且又准备购入新主机的朋友不妨考虑一下。

本作的PS3同捆版中包括新型PS3主机、游戏、无线手柄1个、电源线、AV线以及USB连接线；X360同捆版中包括X360主机、120GB硬盘、无线手柄2个、耳麦、色差线、LAN连接线。

↑利用PS3和XBOX360强大的硬件机能，球员们的人物外型以及各种细节动作方面都有了更进一步的提升。



呼唤荣耀与胜利的WE



→选择自己喜欢的队伍参与冠军的角逐吧

系统更加真实细致 在绿茵场上逐鹿中原

赛尔达传说 灵魂轨迹

NINTENDO DS NDS

推荐度 5.0

任天堂/动作角色扮演/39.99美元/美版/2009年12月7日/卡带/1人/容量未定/全年龄

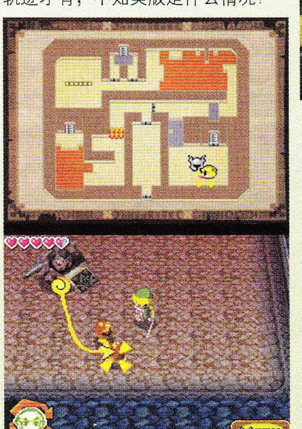
赛尔达系列是任天堂旗下代表性的动作角色扮演游戏，自FC时代首部作品在突破重重阻力发售并获得了很高评价之后，就一直作为老任的重宝级作品拿来压轴。值得一提的是，继银河战士之后，似乎连赛尔达也开始优先考虑欧美市场了。本作的美版发售日为12月7日，欧版发售日为12月11日，日版发售日则仍然没有确定。

据悉，"灵魂轨迹"的故事时间设定是在前作"幻影沙漏"的一个世纪之后，两者之间相隔了一百年的漫长时间。前作中被海洋覆盖的海拉尔，经过漫长的时间变革，在本作中已经成为了轨道交通发达的平原。而本作中的这个林克，也并非是我们所熟悉的那位，而将会是"完全不同"的另一位林克（虽然从外貌上看不出有啥区别……），可以被看作是勇者的后代。

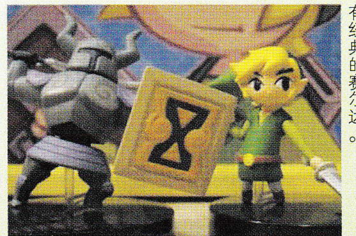
同时，任天堂还宣布了在本作中的主要移动工具将是火车，对此，部分玩家曾经对用火车在地图上探索的自由度表示怀疑——因为前作"幻影沙漏"中玩家使用的是海上移动工具轮船，主要的探险地也是海洋岛屿，船可以在汪洋上自由移动。而玩家所担心的正是火车如何在大陆上自由移动。

对此，北美任天堂的Kit Ellis表示：玩家大可不必担心本作的探索自由度问题，尽管游戏中的火车需要依靠铁轨来移动，但并不是单纯的从A点移动到B点，而是可以由玩家自行建造铁道和路线。DS上的赛尔达正统作，有什么理由可以错过么？

本次限量版中赠送的是游戏封面上的赛尔达和Phantom幻影手办，想要得到这两个手办，看来只能通过预定限量版来入手了。目前已知的有这两个手办的限量版只有欧版的灵魂轨迹才有，不知美版是什么情况？



←经典的林克，经典的铁甲，还有经典的赛尔达。



←大家最为熟悉的赛尔达的迷宫场面了，谜题仍旧值得期待。

乘坐火车在地图上大冒险

↑从战斗画面来看，还没发现有什么大的区别。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:乱了套了

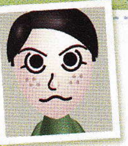
●对游戏太博爱真的不是罪，但怎么就感觉自己是在找罪受？破了财还感受不到游戏的快乐，这边游戏还没开封，那边期待新作又出了，今年恐怕是本胖游戏生涯中购买游戏数量最密集的时期。大部分游戏根本没有时间打穿，兴趣转移超快，每个游戏都让我无法拒绝。纯乱套。

●翅膀同学的360杯具了，修吧修吧凑合运行，微软三红魔咒太可怕，索尼神教正在应召新教徒中，欢迎翅膀同学加入。

●虽然翅膀同学还没觉得是否要与索为伍，不过貌似小沛同学要成为索饭的一员了。很好，很正确。至于买PS3的好处，我说过太多了，这个月的《战神合集》，不想眼馋的同学赶紧下手。

●幸亏脱离任饭组织脱离的早，不然11月又要入一台掌机。本期烤场小编们都发表了对新DS的看法，从本胖的立场来说，我是很不喜欢这台掌机地～

●以上发言，都不是出自肺腑，谢谢无聊。



PERFECT:北京降雪

魔女的好评看来是一致了，再想想前面的满分评价，以前喜欢挖苦神谷英树的硫酸脸肯定泪流满面。说到最华丽的动作游戏，我还是会战到神谷一边，如果我说忍龙“味事儿”，肯定招人骂，不过实在不是本人喜欢的类型。

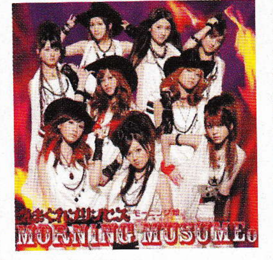
临近发卖，FF13的消息变得铺天盖地，上个月又公布了新角色和BAHAMUT，不少人说这是13中为数不多的FF风格的角色，本人也有同感。不知道是自己的理解过时了，还是当今的游戏制作确实比较浮躁，总觉得这个游戏可以做得更大气、更出色一些，也许开发时间太长搞得众人期望过高了。

上周末北京迎来了入冬以来的第一场雪，气温骤降，中午醒来看到满是绿叶的树木上积满了白雪，让人有种莫名的兴奋感。今年头一回觉得北京的空气这么好。



桔梗:保持一颗平常心

●既然已经拍成电影了，那就不要去想和历史是否一样了，甚至去尝试思考与历史有无关系都会被视为看客的一厢情愿，其实是最近入了BD版《五右卫门》。



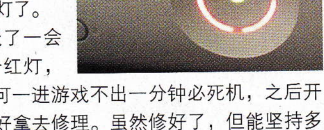
●年末商战的游戏大潮又来了，我印象中应该是最近两年来得最猛的一次。数量多不说，且质量还都极高。这让像我这类注重每部游戏完成度的人来说比较要命……虽有时间入，不入又不行，但入了又无时间玩。导致要补的越来越多，最后根本不知从哪个先开始。莫非就是在指这种情况么……

●感觉早安娘的单曲推出速度越来越快了，但若是质量没有下降的话量产化又有何妨？



翅膀:问候微软它爹

有道是什么事情轮到自己身上才知道是酸是辣，三红这俩字眼平时写着挺轻松，真落到自己身上就不是那么回事了，08年6月买的单65在秋风爽爽的日子里居然红灯了。



那天下午睡了一觉，醒来后开机玩了一会儿，突然读盘中死机，重启后亮起三个红灯，之后关机把所有线重插一遍后又好了，可一进游戏不出一分钟必死机，之后开机死机，最后再次三红……无奈之下只好拿去修理。虽然修好了，但能坚持多长时间呢，哎，听天由命好了，大不了再入台双65省心。现在最想做的事就是向微软问候，什么烂工艺，靠。

修机器时顺便在鼓楼买了一大堆老动画片的DVD，也算换换心情，什么高达W，什么浪客剑心，什么幽游白书，都是以前没看过的，省了下载的麻烦，够看几个月的了。



七曜:我的09年，我的无双!

从今年2月的《真・三国无双 MULTI RAID》算起，到12月23日发售的PSP版《真・三国无双5 Empires》，KOEI在今年一共推出7部无双作品（不算廉价版、PC版超级冷饭等作品），截止10月22日，之前的作品都已经购买。还剩《战国无双3》和PSP版《真・三国无双5 Empires》今年就完满了。至于明年将更为可怕，已知预定将于明年发售的有《北斗无双》、《特洛伊无双》、PS3版《真・三国无双 Online》，还有《三位一体 龙士传说 零》，这个作品虽然没有冠以无双之名，但也是由ω-Force制作，应该和《百年战争 剑刃风暴》一样，会有很多无双系列的要素包含在里面，比如武器、防御等等。可以预见的作品还有《无双OROCHI 3》、《战国无双3 猛将传》、高清整合版《战国无双3》、《高达无双3》等等……





蔬菜汁:P3P在角落里哭泣

最近精力总是不集中，坐车的时候下车慢了，差点被夹到；走路的时候莫名其妙的望天，脚下一个劲的打滑；三四天不洗头了，原本应该暴痒才对，但只是微痒的程度，诸如此类……也有可能是每天中午和PG的窝窝达人天然呆一起吃饭的缘故吧，话说每次吃饭时，天然呆和BB狂人都会讲个段子，蔬菜是不听也得听，真好似十几个唐僧在耳边飞一样。最近一次去吃饭时，天然呆窝窝达人八房说，要试一下刚出的《女神异闻录3携带版》，结果从吃饭前到吃完饭，这家伙一直在玩高达对高达，结果蔬菜就为P3P抱不平而责问他，这家伙居然大言不惭地反唇相讥，一霎那，似乎饭馆里已经充满了躲在八房PSP的某个角落里嚎啕大哭的P3P的哀鸣声，八房，你一定要负责哦！





北斗:头顶的星空，脚下的路

最近好游戏还挺多，大部分时间都花在了《闪电十一人2》和《光之四战士》上了，女神转生继续延后，蓝龙很有可能没时间玩了。忍不住这里再抱怨一下：《光之四战士》四个隐藏职业一共要走400层随机迷宫的设定实在是让我很吐血……



今年北京的第一场雪来得出乎意料的早，很庆幸自己取消了上山的计划。然而山里出事的人还是接连不断，大半天的时间都折腾在了联络救援上了。不是我冷血，只是真的很奇怪这帮子人：你不对别人生命负责也就罢了，难道连自己的小命也可以如此轻视吗？

有感于近日成都饭量开始不厚道起来，我们午饭X人组决定转战大江南北。意外发现一香河肉饼店里的砂锅挺不错，性价比高味道也好，冬天吃点热乎的挺好。

小沛:一拖再拖……效率啊!

●本来打算预约手术，谁知道竟然这么难！半个多月了，愣是没有床位……算了，反正一时半会儿还死不了，我等！

●《铁拳6》啊！那叫一个爽！《猎天使魔女》啊！那叫一个漂亮！这几天就死磕这两个游戏了，《铁拳6》除了成就拿齐外，继续苦练冯威；《猎天使魔女》则是全难度通关。

●周日的一场大雪没能挡住我对于“高雅生活”的追求，硬是和老婆去茶城买了一套茶具，然后回家研习茶道。目前仅仅停留在学会冲泡乌龙茶的阶段，主要是因为好茶叶太贵了。

●SEGA宣布要推出一套纪念版的打火机，造型就是MD和土星。小沛看后心中十分喜爱，可惜不知道从哪里可以购买。而且它的价格似乎也有点……







游戏啊，旺季啊，偷跑啊，不是罪啊

没游戏难做，游戏太多更难做，小编们面对如潮般涌来的游戏越发感到棘手。不过即便如此，第一时间制作攻略也是我们不变的目标，所以在杂志即将完成的紧张时刻，遇到《现代战争2》这样的超大作偷跑，我们先是一阵头皮发麻，急忙查询到盘时间，然后回家擦干净机器和手柄，蒙头大睡（为了后面没觉睡的加班做准备）。除此以外，本期集中了《猎天使魔女》、《光之四战士》等一干大作，让小编们玩得不亦乐乎，当然，攻略写得也是乐乎。相信各位急需攻略的读者等待本期杂志已久。这期间，游戏的偷跑成了让我们最头疼的事情，很多计划都被打乱，而接下来的大作群多半要偷跑小编早已做好打算。不过，当你拿到本期杂志的时候，小编们正在与更加恐怖的下一期做着殊死一搏，我们已经做好了准备——被游戏玩！



今年秋季最火热的话题 游戏的使命召唤着我们

↑今年是PS3和360真正大放异彩的一年，软件阵容空前强大。而这些超大作却都没任天堂的份，难怪任天堂走上高清神坛已是大势所趋了呢。虽然谈及下一代为时尚早，但新主机的消息总是在耳旁吹风。

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.263

REMARKABLE REPORTS 电软视点

MASTERMINDS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

■固定栏目

健康游戏忠告

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收

邮编：100011 咨询电话：010-64472920

电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：北京思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/杨旭/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



猎天使魔女

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 263

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←这年头什么游戏都出限定版主机，作为传说饭的你，是否对这款《圣恩传说》限定的包装动心了呢？

EVENT 国内专讯 微软最新一轮BAN机席卷LIVE 毁掉硬盘安装一夜间尸横遍野

主機已禁用

由於違反使用規定，此主機已被禁用。為了保護 Xbox LIVE 服務及其會員，Microsoft 不提供關於主機禁用的詳細資料。如果違反使用規定，將沒有任何可以改正的救濟方式。

本刊讯 北京时间11月5日凌晨，微软终于痛下杀手，通过XboxLIVE对非法改动过（加IC）的X360进行了封杀，一夜之间，大批倒霉的玩家发现不仅无法登陆LIVE，连硬盘都没法用了。

其实这次BAN机早在几天前就有预兆，美服LIVE最先有人被BAN，微软也随后证实了BAN机行动，11月5日凌晨则是大规模爆发而已。目前，被BAN的主机无法连接LIVE，并且无法再安装任何游戏到硬盘中，已安装的游戏也无法读取，即使把硬盘拿到新主机上也会提示数据损毁，只能通过软件来修复存档。有人证实，微软在这次BAN机时执行了一个特殊程序，使得被BAN主机永久失去安装游戏的功能，即使更换新硬盘也无法解决。这一招可谓相当狠毒，令被BAN主机今后也无法顺利进行单机游戏，要解决只有再买一台X360主机。目前微软的BAN行动还在持续，加过IC的主机登陆LIVE有很大风险，至于会持续到什么时候，只有微软自己知道。

SCOOP 日本专讯 SE公布09财年第二季财报 和田称PS3版FF13能卖230万

本刊讯 SQUARE・ENIX于11月初发布了09财年第二季的财报，由于在日本发售的DQ9表现上佳，公司本季度取得了28亿8300万日元的黑字。而和田洋一则对FF13的下季度财报充满自信。

本季度SE的总销售额为905亿6100万日元，对比去年同期增加了33.2%，税后纯利润为26亿6100万日元，比去年同期减少了55.7%。7月11日DQ9在日本发售，之后造成的空前热销是SE盈利的最大筹码，目前该作累计销量已经接近400万，其带来的收益完全掩盖了其他部门的损失。日本地区营业利润涨幅高达90.9%，可以说是DQ9称起了SE的全部。关于下季度的预期，SE社长和田洋一表示乐观与看好，称主机装机量对游戏销量并没有直接影响，既然当初装机量同样低的FF10能卖230万，如今FF13也同样能卖到这个成绩。



MEDIA 日本专讯 《GT赛车5》耗资高达6千万美金 山内一典试玩Forza3后谈感受

本刊讯 X360《极限竞速3》（Forza3）的发售，给GT5多了一个参照标杆，近日山内一典在接受媒体采访时，谈到了他试玩Forza3后的切身感受。

山内一典的工作室目前正在全力进行GT5的后期开发工作，各项日程都已经进入收尾阶段。山内一典表示，在他试玩Forza3后，认为这是一款相当不错的作品，GT5很多方面都与其有相似的地方，但基本功能和游戏感受还是截然不同的，GT5会让玩家体验到完全不一样的感受。山内透露GT5同样拥有Forza3那样的倒带系统，即允许玩家在失误的位置倒转一段距离重新挑战，这虽然会降低游戏难度，但会给玩家练习复杂赛道带来很大帮助。GT5的开发已耗费6000万美元，制作组力求与汽车制作商建立亲密的合作伙伴关系，虽然有很多汽车公司愿意自掏腰包将旗下的车辆加入到GT5当中，但都被拒绝了，制作组要保证最高水准的游戏内容，山内一典对此坚定不逾。



SCOOP 日本专讯 日本10月期月间软件销量榜 口袋连续称霸十一众多大作上榜

本刊讯 来自日本FAMI通的情报，9月28日至10月25日期间日本月间软件销量排行榜已经出炉，其中我们可以看出10月1日发售的众多游戏大作皆榜上有名，而《口袋妖怪》的最新作已经连续数月蝉联头把交椅。《神海2》作为鸥美向游戏能在日本上榜表现不错，DQ09累计销量已达399.5万，下月突破400万已成定局。

游戏名称	平台	厂商	月间销量	累计销量	发售日
口袋妖怪 心金魂银	NDS	POKEMON	70万3620	277万1229	2009年9月12日
Wii Fit Plus	Wii	任天堂	65万9904	65万9904	2009年10月1日
闪电十一人2	NDS	LEVEL5	49万5335	49万5335	2009年10月1日
朋友聚会	NDS	任天堂	24万4162	140万265	2009年6月18日
GT赛车	PSP	SCE	21万4565	21万4565	2009年10月1日
超时空要塞 终极边境	PSP	NBGI	12万5980	12万5980	2009年10月1日
真・女神转生 STRANGE JOURNEY	NDS	ATLUS	10万9415	10万9415	2009年10月8日
Wii Sports Resort	Wii	任天堂	89419	128万3910	2009年6月25日
神秘海域 黄金刀与消失的船团	PS3	SCE	72927	72927	2009年10月15日
勇者斗恶龙9 星空的守护者	MDS	SQUARE・ENIX	70081	399万5366	2009年7月11日

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●NBGI公布了《圣恩传说》同捆限定版主机，将与游戏同步上市发售，同捆版为特制游戏主题包装盒，主机为白色，并附送一只白色PRO经典手柄。

●索尼公布了PSP3000最新的年末限定超值包，内含一支4G容量的记忆棒捆绑销售，价格仅售19000日元，共有钢琴黑、珍珠白、闪耀红、跃动蓝4种颜色可供选择，预定今年12月3日发售。

●任天堂宣布将在11月19日以后，对DSi专用游戏采用白色包装设计，以区分通常的DS游戏，这种白色包装的DSi专用游戏将不能在老DS和DSL上运行。

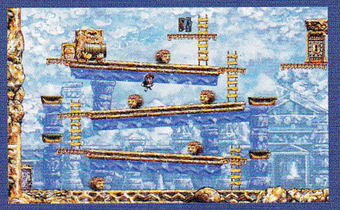
●任天堂台湾分部宣布将于12月12日发售Wii官方繁体中文游戏《Wii运动胜地》，即《Wii Sports Resort》的官方中文版，售价1500新台币。台湾任天堂表示今后将以"让周围的人展现笑容"为目标努力扩展Wii在华人地区的市场。

●CAPCOM宣布将推出《怪物猎人P2G》最新包装的同捆限定主机，采用"眩动蓝"PSP3000搭配游戏的方式推出，预定12月10日发售，价格18500日元。目前包含BAST版在内，《怪物猎人P2G》的累计销量已经达到360万套。

●Chunsoft宣布将于PSP平台推出Wii移植作《不可思议的迷宫 风来的西林携带版3》，预定2010年1月28日发售。PSP版将在Wii版的基础上，重新调整游戏的平衡性，令新老玩家都能轻松上手，游戏还将支持多人联机，并对应记忆棒安装减少读盘时间。Chunsoft还表示今后将有对应PSP的《风来的西林》全新作推出，具体情报见面感在近期公开。

●Arc System Works宣布人气街机格斗游戏《苍翼默示录》将于2010年2月25日推出PSP版本，游戏将保留PS3/X360家用机版的全部内容，并收录全部12名角色，并在此基础上新增斗技场模式，对应线上线下联机对战。

●来自PS官方BLOG的消息，Independent公司著名解谜游戏《Braid》继LIVE之后，将于11月12日登陆美服PSN，售价14.99美元。本作曾被誉为"超越其他解谜游戏一个世代的作品"，GameSpot给本作的评分高达9.5。



↑这款游戏在LIVE上的销量和玩家评价都很高，推荐PS3玩家尝试一下。



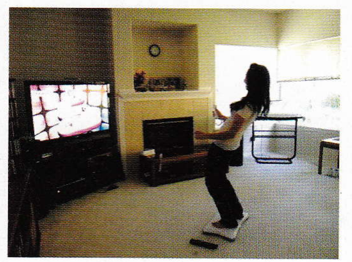


MEDIA 欧洲专讯

《Wii Fit Plus》获英国健康机构官方认证，鼓励公民加入游戏健身

本刊讯 英国医疗保健服务机构NHS近日宣布，授权任天堂Wii主机软件《Wii Fit Plus》使用官方健康保健认证"Change4Life"的LOGO，这是游戏史上首个获得英国健康机构认可的游戏。

有趣的是，早在今年上半年，索尼、任天堂、KONAMI等多家游戏厂商就因"健康"一事和NHS打过官司，NHS在广告中做过"玩游戏有害健康"之类的负面宣传，招致了大批游戏厂商的强烈不满，此事也一度引起过广泛话题。而此次，NHS居然为一款电子游戏软件授予健康认证，态度转变之大着实令人惊讶，NHS授权《Wii Fit Plus》使用Change4Life健康认证LOGO，意味着这款游戏乃至任天堂Wii的体感游戏都将成为官方健康活动推荐软件。据统计，目前《Wii Fit Plus》在英国的累计销量已超过290万套。占英国Wii主机拥有量的1/3。



Wii体感游戏的健身效果是全世界瞩目的，民意的趋势也是难以违背的，看来任天堂又给电子游戏出了一口恶气。

SCOOP 日本专讯

任天堂09财年第二季财报发表 硬件销量减少利润同比下滑

本刊讯 任天堂于10月底公布了2009财年第二季度的结算报告，因Wii与NDS两大主力硬件均呈现销量下滑势头，公司季度利润有着大幅减少，任天堂因此下调了全年财报预期。

任天堂本季度的总销售额为5480亿5800万日元，同比去年下降了34.5%，税后纯利润为694亿9200万日元，同比去年下降了52%，造成这种情况的原因既有硬件方面也有软件方面，近几个月来Wii在全球市场的销售状况都有着明显下滑，各地市场的Wii不再像以前那般火爆，表现出一种相对平静的态势，任天堂因此在本季度下调了Wii主机的价格，但销量并未因此上涨多少，硬件部门因此大幅减收。而软件方面，无论是Wii还是NDS均没有太多热销的作品，虽然在日本有DQ9和《口袋妖怪 心金魂银》撑腰，但海外市场却没有什么突出的地方，基于此，任天堂调整了本年度财报的预期，这是任天堂6年来首次业绩同比去年出现下滑。



HARD 国内专讯

Xbox Live最新09年秋季更新抽选测试开始 追加众多新频道功能，继续支持非官方硬盘

本刊讯 微软预定于今年11月通过LIVE对X360进行新一轮的秋季更新，并以抽选的方式在美服、港服等地区进行了首轮测试。

自从去年同一时间的秋更追加了硬盘安装等实用功能后，X360每次进行的网络更新都受到各方的广泛关注。本次更新的最大特征就是追加了对FACEBOOK，TWITTER，LAST.FM以及ZUNE的支持，即今年E3上微软公布的一系列新频道网络服务。更新后，LIVE上将新增"我的社群"频道，其中可以选择开放FACEBOOK和TWITTER，下载免费客户端后，即可进行FACEBOOK与XBOX GAMERTAG的联动，用户可以在LIVE上观看FACEBOOK的好友动态、照片等等，还能观看FACEBOOK上的新闻摘要，并通过X360手柄或键盘输入文字进行交流。同样，TWITTER的联动也非常丰富，可以通过输入文字、搜索等功能查看各种信息。输入last.fm的帐号还能登陆last.fm，在STATIONS频道下欣赏最新的流行曲和游戏乐曲。此外，非官方移权的硬盘在本次秋更后依然可以继续使用，先前一度传言的存储装置风波看来与硬盘并无关系。仅仅是针对记忆卡存档作弊的个案而已。



←秋更后新增的频道可以用X360的专用键盘输入中文，也能用手柄按老方法手打输入。

SCOOP 日本专讯

索尼09第二季财报 亏损加大但前景看好

本刊讯 索尼集团于10月底公布了2009财年第二季度的结算报告，包括游戏部门在内的多数部门依然保持着亏损状况，但索尼高层依然对本年度财报前景看好，并上调了财年预期。

索尼本季度的总销售额为1兆6612亿日元，同比去年下降了19.8%，税后纯利润为263亿日元赤字，同比去年的55亿日元赤字多亏损了5倍之多，但由于先前索尼对本季度的亏损数字预期比这还要多，因此实际情况还是比预期有所好转，索尼因此上调了整个财年的营业预期，由原来的1100亿日元赤字降低为600亿日元赤字。游戏部门方面，受到轻薄版PS3热销的刺激，PS3的销售额同比去年大幅增长，PS3制造成本与售价之间的差距缩小到10%，到今年年底，PS3硬件有望扭亏为盈，实现买出一台PS3即可赚钱的历史性进步。此外PSP与PS2的本季度销售额均有所减少，预计下季度将再度上扬。考虑到今年年底PS3大作比往年都要多，预计下季度PS3一栏将会非常好看。

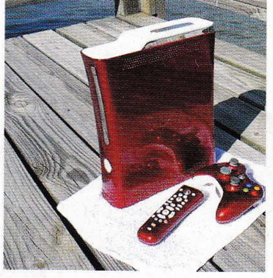


SCOOP 美国专讯

微软09第二季财报 硬件下降软件增长

本刊讯 微软于10月底公布了2009财年第二季度的结算报告，虽然公司整体业务呈现下降，但托软件热销的福，游戏部门本季度依然取得了羡人的丰厚利润。

微软本季度的总销售额为129亿2000万美元，同比去年减少了14.2%，税后纯利润为35亿7400万美元，同比去年减少了18.2%。虽然如此，但游戏部门却呈现出另一番景像，包括X360、PC软件在内的游戏部门本季度销售额达到18亿9100万美元，仅比去年同期减少了0.1%，而营业利润更是高达3亿1200万美元，比去年同期上涨了96.2%之多。形成如此高利润要归功于X360和PC软件的热销，以及XboxLIVE的运营收入。今年X360全球降价硬件部门的销售利润受到了相当程度的影响，某些地区甚至出现了亏损，但由于软件销售上涨，软件部门的业绩弥补了硬件部门的缺口，反过来大幅超越了硬件部门的损失，其鲜明的反差结果，在业内还是比较少见的。目前X360主机全球累计销量约为3400万部，本季度出货主机数量约为210万部。



HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●韩国Goorm Interactive公司将与DAIWON MEDIA合作开发在线游戏《灌篮高手ONLINE》，预定2010年推出，游戏由原著动漫的作者井上雄彦担任监制，力求最大限度再现原作的氛围。该作面向的平台目前暂不清楚。

●Climax于1993年发售的MD游戏《火箭骑士》预定将于2010年推出重制版，再现那种火箭背包喷射的横卷轴动作游戏。并运用高分辨率解析度3D绘图构建更加美丽的关卡场景。

●索尼与Netflix共同宣布，将于11月在PS3上推出Netflix影片线上租贷串流服务，只需支付每月8.99美元的月费即可无限量观看多达1.7万套的在线电影及电视剧。目前X360也同样的Netflix影片播放服务，不过为金会员限定享用。

●根据统计，X360竞速大作《极限竞速3》在日本上市首日销量约为1.5套，消化率约55%。NDS《符文工房》首日销量3.7万，消化率50%，PSP《真三国无双5 SP》首日销量1.2万，消化率只有12%，在近期无双作品中是比较少见的。

●KONAMI公布了Wii、PS2以及PSP版《世界足球胜利十一人2010》的发售日，该作将于12月10日在三平台同时发售，Wii版价格6980日元，PS2版5980日元。PSP版4980日元。Wii版将有同捆经典PRO手柄的版本，价格7980日元，而PSP版将有同捆主机版，价格21000日元。

●SE宣布将于明年1月27日发售《最终幻想13》5枚组原声OST豪华大碟，采用精致印刷包装，收录游戏全部歌曲、音乐以及游戏中未收录的这曲目，价格5250日元，这部OST的初回限定版还将附送DRAMA CD《FF13 Episode Zero-Promise-Story01-ENCOUNTER》。



←你流口水了吗？如果是的话，买了游戏，买了限定主机，就再准备破财买音乐吧。

电软视点

几家欢喜几家愁——日本市场主机降价面面观

PS3降价啦！XBOX360降价啦！Wii降价啦！PSP也降价啦！

一时之间，原本还嘴硬死咬着坚称打死也不降价的各大主机生产商仿佛不约而同的全都祭起了降价牌，你降我也降，大有商场里面“挥泪吐血赔本跳楼大甩卖”的架势。

“同一个梦想”

厂商之所以降价，自然是为了促进主机销售、扩大自己的市场占有量。首先祭起降价大旗的，就是索尼的PS3，更加袖珍体积的全新PS3 SLIM吹响了本轮价格战的号角，紧随其后的是微软的360精英版，再接着，嘴巴最硬的岩田聪在面对Wii连续数月的销售瓶颈之后也不得不向现实低头。

几大主机，不论是家用机还是掌机，几乎是在近一个月的时间段内同时开始降价，幅度从3000日元到10000日元不等。其中，尽管360精英版的降价幅度与PS3相当且最后的价格还要略低于后者，但是对于众多玩家而言，PS3终于首次以一个比较“平易近人”的价位出现在了众人面前，而不再是以往久多所吹嘘的“贵族主机”，仅这一点，就有着较大的吸引力。

在这次降价的主机当中，最让人“解恨”的非老任的Wii莫属了——尽管任天堂总喜欢以“一切为玩家服务”的态度自居，然而前两年仗着Wii的热卖硬是让这台低成本主机的价格居高不下，真是让人恨得牙痒痒。虽然明白这是厂商的天性，不过看到如今老任迫于现实低头降价，估计不少玩家心里多少还是有点出了口恶气的感觉（笑）。

同时，由于PSP GO开始在欧美发售，原来的3000系列PSP价格自然而然的也就降了下来，根据NPD的统计，尽管遭到了不少零售商的抵制，PSP GO在欧美的销量表现仍然很不错（详情请参考本刊上期新闻），连带着3000系列的销量也水涨船高。

各硬件降价前后价格比较

主机名称	降价日期	目前价格	以前价格
PLAYSTATION 3	2009年9月3日	29980日元	39980日元
XBOX360精英版	2009年9月10日	29900日元	39900日元
Wii	2009年10月1日	20000日元	25000日元
PSP	2009年10月1日	16800日元	19800日元

微软360，▲的悲哀

主机降价，受惠最多的，自然还是广大玩家；不过，对于厂商而言，自然是希望降价后主机销量能够大幅提升，最好是翻着番儿的往上蹿。市场表现，也正如大部分厂商所期望的那样。

各主机降价后与去年同期销量比较

主机名称	与去年同期比
PS3	707%
XBOX360	▲70%
Wii	29%
PSP	126%

从上表我们可以看出，PS3毫无疑问是此次降价最大的赢家，正如前文所分析的那样，29980的全新价格对于日本玩家来说有着相当大的吸引力，再加上日式RPG超大作FF13年底发售在即，使得PS3的销量如今就像是坐了火箭一般往上飙升，与去年同期的低迷相比简直一个天上一个地下。其余两台主机的销量方面，Wii和PSP虽然幅度不是很明显，但仍旧有着不小的上升幅度。

那么，微软的XBOX360呢？很悲哀的，虽然也写着“70%”，前面却给加了个“▲”符号。对于咱们中国人来说，“▲”这个符号自然是代表着上升和增长的意思；不过，在日本，这个黑色的三角形却代表着下降和亏损……

从实际销量来看，360精英版自9月10日大幅降价10000日元后，虽然当周销量有少量增长（也就多卖了一千来台吧），之后数周销量不升反降一路走低。关于这一点，相信不仅是许多玩家，估计就连微软自己事先都没想到吧？

游戏业界历史上，基本上无论什么主机，在降价、特别是10000日元如此大的降幅后销量总能有一个不小的反弹。这次微软360精英版的遭遇，即便不是唯一，也是鲜有的“反面”案例了。

我们都知道美国主机在日本不招人待见，我们都知道日本玩家顽固不化，只是没想到竟然能达到这样一种境地。

“▲70%”的遭遇，不知是微软的悲哀，还是日本玩家的悲哀…… □文/北斗



电软视点

4代DS“革新”应战“马甲众”PSPGO

这个冬天注定不会寂寞，玩家们久已期待的掌机大战再次拉开了序幕，身穿黑衣的选手（索尼）其实早就已经脱掉了衣服，穿着裤衩和背心站在寒风中、磨拳擦掌，但是白方选手（任天堂）却显然心有成竹，不急不慌的在最后时刻才沉稳应战。一个是早就已经提前下功夫猛力宣传，而另一方则一直秘而不宣，一刚一柔的出招让人不禁联想到日本一个著名的传说，当剑术名家佐佐木小次郎欣然接受了名不见经传的宫本武藏的挑战状时，独自一人到达严流岛上，而武藏却拖延了些时日，有人说正是这延迟的时间决定了之后的结果……闲话不说，回归正题，预定于11月1日发售的PSPGO（N1000）早就已经将性能告之玩家了，最大的特点就是滑盖的设定和UMD的取消，而预定于11月21日发售的NDSiLL则采用了4.2英寸大小的液晶屏，在双方这回合的较量上，可以这样来形容，一直不厚道的黑衣大神只是换了个马甲，把一直暗箭伤人的兜兜里的BB弹丢掉了而已；而勇士转生般的白方选手则得到了户愚吕弟120%筋肉大变身的真传，身材陡然间增长了倍余。



纵观索尼与任天堂掌机的历次交手，屏幕的选择一直是双方都谨慎小心的地方，2004年12月，DS与PSP1000就是凭借对屏幕的执着选择，而从掌机大战中脱颖而出，PSP选择了能够自主研发液晶面板、拥有世界一流技术的夏普4.3英寸ASVLCD液晶屏，而任天堂方面则出于游戏性和联机对战等方面的考虑，选择了3.0英寸TFT普通液晶屏。之后，不管是第二次掌机大战PSP2000（2007.9）迎战NDSL（2006.3）的战役，还是第三次掌机大战PSP3000（2008.10）挑战NDSi（2008.11）的战斗，双方对液晶屏幕方面都没有太大的动作，只不过是简单的加亮处理而已，其实这也是有原因的，一方面，索尼的4.3英寸夏普ASVLCD液晶屏可谓是一步到位，另一方面，任天堂选择的3.0英寸TFT经济实用，对应DS的机能已经足够。

但是从这即将到来的第四次掌机大战上，似乎可以看出，双方的策略都有了一定的改变，先来看索尼方面，滑盖的设定无疑加入了时尚的要素，UMD的取消上乍一看似乎非常大胆，但其实索尼方面公布说，以后的游戏都会对应UMD和下载两种销售方式，也就是说，喜欢UMD的玩家可以选择PSP3000型，而支持下载的玩家可以选择PSP GO（N1000），怎么都不会吃亏的策略充分显示了老牌游戏厂商的保守派作风。任天堂的新机将采用NDSiLL4.2英寸液晶屏幕，此言一出舆论大哗，当然清楚是一定的了，不过这对时下主机的能力来说是否太过浪费了呢？对以后游戏的开发会产生什么样的影响呢？显然，在创业时期经常采取奇招、以激进冒险起家的任天堂这次的选择，再次充满了左倾激进主义的豪迈，作为玩家，我们当然希望看到这样精彩华丽的变招，不过在经济形势依然不太好的日本市场，这种变革会产生什么样连锁反应也还是未知，信长公天下布武却遭本能寺逆袭，秀吉公已得天下却不能善后，而老奸巨猾的家康却一直隐忍、最终笑到最后……只能遥祝任天堂好运吧。



对于任天堂这次的行动，日本媒体也做出了不同的解释，朝日新闻在11月的某报道中列出了任天堂因Wii以及软件的销售下滑而做出了促销手段，那么也可以将DSiLL的出现理解为救市的措施之一；也有媒体表示，DSiLL的出现完全是为了应对高龄读者而制造的无障碍掌机，超大的屏幕和加长的触笔显然也确实为某些高龄玩家提供了不少方便。相信真相很快就会大白。 □文/蔬菜汁

疾风流言帖 vol.42

一年一度的年底大作群已经来临，各大平台都有玩不过来的游戏在排队等候，而业界在这个时候也显得非常不太平，新主机的公布、新主机的传闻、新主机的发售，都在不断冲击着市场和玩家的腰包，是否能抵得住诱惑咱管不着，但厂商们发财的机会确实近在眼前了，来来，有什么料尽管放，让骗钱来得更猛烈些吧。 □责编/翅膀

40 可信度 微软公司CEO暗示X360将推出BD光驱

自从索尼阵营赢得光碟存储媒介竞争胜利后，蓝光就成了PS3最引以为傲的优势，但X360就不能搭载蓝光吗？微软公司的CEO史蒂夫·鲍尔默近日在接受美国媒体采访时谈到，公司有计划在今后为X360主机发售一款专用的蓝光光驱，但这并不是用作蓝光游戏的，而是专门用来播放蓝光格式的电影使用，以解决市面上越发流行的高清电影在X360上播放的问题。虽然这只是史蒂夫的随口一说，他并没有透露任何实际的东西，但既然话放在这儿了，就必然有个说法。微软何尝不想给X360添加蓝光媒介呢，容量的限制已经为X360游戏开发带来了一定影响，即使采用多光碟方法，换盘的麻烦也难以避免。如果能在新机型中改换蓝光设备，那着实会增加不小的竞争力。



官方的恶搞还是MISS 战神将登陆X360?

索系第一方独占大作《战神》登陆X360，这是很多玩家曾经幻想过的事情，但最近XboxLIVE上的一副画面证明微软官方也开始「幻想」了。

在10月底美服LIVE上一个庆祝万圣节的节目宣传卡片上，有三个头颅模样的惊悚图案，原本这最多只是一个略显暴力的宣传手段，但问题是，三颗头颅最左边的一颗，明眼人一看就知道这是《战神》主角克里托斯的头！灰白色的光头、山羊胡子、大鼻子的脸型、还有那标志性的红色花纹，与克里托斯别无二致，这到底是怎么回事？是工作人员的疏忽还是官方的恶搞？很难说，又或是《战神》登陆X360的预告？这就更不好说了，到底是什么，就留着您自己猜测吧。



《现代战争2》将打破美国销售新记录

美国玩家对《使命召唤》最新作品的期待不言而喻，但这个期待程度可能会超出你的想象，根据GameStop的数据，《现代战争2》很有可能将创造新的软件销售记录。

《使命召唤 现代战争2》（MW2）预定11月10日在美国正式发售，相信不少人现在已经玩到了偷跑版，但在美国，发售前夕的这段日子是极为难熬的，很多粉丝都在数着指头过日子。美国最大的游戏零售商GameStop的市场部副总裁Tony Bartel透露，根据旗下两百余家连锁店的统计数据显示，该作的售前预约数量非常惊人，已经超过了GameStop以往销售过的任何一款游戏，虽然其没有说明具体数字，但由于以前《光环3》曾创下预约记录来看，MW2的成绩只会比之只多不少。如果情报属实，再回想《使命5》创下的长卖记录，创造新记录很有可能。



今后的游戏将牺牲帧数提高画质 Insomniac昭示高清游戏的新方向

PS3、X360，本世代高清主机的游戏画面到底还有没有提升的空间？很多人对此抱以怀疑的态度，似乎这个世代的画面也就这样了，但Insomniac公司又给我们指出了一条新路。

《拉切特与克拉克》的开发公司Insomniac给PS3开发了最新游戏《时空裂缝》，这是一款不折不扣的60帧游戏，同时还保持了非常高水准的游戏画面，Insomniac以此为荣。该公司的一名开发人员在其博客上谈到，同时满足帧数和画面两方面的要求，公司可以轻易做到，但是，如果能牺牲掉帧数的话，画面素质还会有进一步提升的空间，这是毫无疑问的。在有限的机能下，如果要实现某方面的效果，就必然要牺牲另一方面的内容，就像HALO牺牲分辨率来提升光影效果一样，如果将游戏的帧数降低到30桢，就会有更多的机能可以分配到画面上，就能实现比现今最高水准的画面更高的程度，更何况，60帧和30桢在整体效果上，其实差别并不大。未来Insomni将不会把重心放在桢数上，而是如何追求更强更优秀的画面，《拉切特与克拉克》也许会是该公司最后一款60桢的游戏，当然这并不意味着Insomni将忽视帧数的重要性。

80 可信度 任天堂将在2010财年发售新家用机Wii2 搭载蓝光支持高清，并可用Wii廉价贴换

近日法国传来一条震撼消息，称任天堂的下一世代家用主机已经确定将在2010财年第三季度发售，此条消息瞬间在网络上引起轩然大波。

此条消息来源于法国Logic-sunrise网站的内部消息，据称这是从任天堂法国分部泄露出的真实信息。新主机的名字命名为Wii2，搭载Blu-ray蓝光格式光驱为标配，全面支持1080p高清游戏，并可直接播放蓝光电影，与现世代的PS3一样，此格式将根本杜绝盗版软件，最有效的保护游戏厂商的利益。据消息，任天堂已经为新主机的上市做好了准备，全世界五千万玩家手中的Wii不会白费，任天堂将开展用Wii廉价贴换新主机Wii2的服务，这会比直接购买一台Wii更加便宜。新主机预定2010财年第三季度上市，以此估算2010年年底圣诞期间新主机就将全球同步发售，据称发售一个月前任天堂还会有重大情报发表。

岩田聪也在事后暗示了新主机的存在，看来这次真要成真了。





还没购买高清家用机的PS2用户们请选购X360，她是您最好的选择

微软在其最新的零售店宣传广告中称：“如果您还没有购买高清游戏机，请选择X360，还在观望中的PS2用户们，请选择精英版X360，她不仅拥有超过800款的优秀游戏软件，还有120GB大容量硬盘，她会为您带来1080p高清视觉享受。”

——宣传本是好事，但为什么扯到PS2呢？那可是索尼出的主机，您的Xbox死哪去了？虽说X360玩家很多是从PS2上跳过去的，但如此宣传显然很愚蠢。



高清会在一两年内得到全球普及 任天堂会提供友善的系统降低耗费

任天堂社长岩田聪在公司第二期财报发表会上表示：“任天堂正在开发的下一代家用主机，采用高清分辨率画面的可能性很高，高清会在一两年内于全球普及，任天堂会在成熟的时机推出合适的产品。我们会提供友善的开发程序和系统，降低高清游戏为厂商们带来的高额开发费用。”

——这是对上面新主机Wii2的正面回应，任天堂的确正在开发下一代的高清家用主机，正式名称是什么，具体何时推出，剩下的只有期待了。



PS3虽然近期销售势头非常不错 但那只是一时的，X360最终会胜利

微软X360与LIVE品牌负责人Aaron Greenberg谈到PS3降价热销时表示：“虽然近期降价后的PS3销售势头非常不错，甚至一度领先于X360，但这只是明显的短期降价现象，持续不了多久，本年度和明年X360都将取得胜利。”

——薄机版PS3和降价后带来的热销着实给微软不小的打击，一向引以为傲的价格优势化为乌有，与其继续在口舌上纠缠不清，不如尽早想办法提高卖点，年底的商战已经不远了，再这样下去的话微软有被索尼继续压制的危险，X360必须要拿出更吸引人的东西才行。



《杀戮地带3》已经在开发制作中 一切顺利的话应该会在2010年内发售

荷兰一家电视台名为Wannahaves的电视节目中，播放了一期以《杀戮地带2》为主题的节目，在全面展示了该作精彩后，透露了一条未经确认的消息：“位于荷兰的Guerrilla Games工作室，已经在着手开发《杀戮地带3》，应该在2011年，如果一切顺利的话，2010年内我们就能玩到了！”

——这个电视节目以播出各种八卦闻名，但其透露的消息并没有什么依据，虽然Guerrilla Games确实位于荷兰，但以时间来看，开发商不可能仅用一年的时间开发出这种级别的大作，最快考虑，也需要两年时间。

电软视点

写在《梦幻之星便携版2》发售前

不知不觉地，玩《梦幻之星在线（PSO）》的日子已经有7年了。最初接触这个系列的时候是MD的1－4代，后来DC版的PSO出现后就开始了漫长的在线之旅。除了XBOX版、DC、NGC和PC基本是玩遍了。04年后，PC的PSOBB日服开服，开始了近5年的日服时光。直到年初为止算是正式引退。

话说回来，在自己玩PSOBB日服这期间的几年中，SEGA推出了PSO的续作《梦幻之星 宇宙（PSU）》，但是很可惜对它的动力始终不是很大，后来经好友力邀，终于在当年PSO的中途去了5个月的PC版日服，之后又回到了PSOBB。其实说实话，这5个月下来，对于PSU，SEGA是绝对用心了的，无论是系统还是各项设定都能体现出把它当做PSO续作的理念，很多的全新的要素直到现在为止也仍然是其他MMORPG所学不来的东西，这是绝对值得肯定的。但是缺点也是十分明显，那就是能力的培养比较倾向于泡菜的方式，时间长了容易让人产生颓意。而后来随着资料版《伊尔米纳斯的野望》推出，虽然改善了一部分也确实有了一些新意，但游戏整体还是存在一些问题。到了现在，干脆引入了课金要素，而在线人口也不剩多少了。



这种状况直到PSP的《梦幻之星便携版（PSP）》的推出才有所改观，但也真的是有限的改观……这版虽然还是以PSU为原型，但一些设定上还是改进了不少，特别是由于平台为PSP，所以针对PSP本身所具备的特点进行了不小的改动，说白了本作比当初PSU显得友善多了，加上PS系列在日本向来不缺人气度，所以游戏卖了80万套，这甚至出乎了SEGA的预料，使SEGA更加强了制作PSP续作的决心和信心。也是由于诸多因素吧，本作当年推出的时候我尚未停止PSOBB，所以自己基本是处于看客与听客的范畴之中。

再之后的《梦幻之星ZERO（PSZ）》也是，其实SEGA也清楚，PSU系这几年来并没有得到计划初的大成功，所以在PSZ的宣传上干脆打着“PSO续作”的口号，而PSP那作则被定为“PSU续作”。这在一些人的眼中，PSO与PSU是完全不同的两种事物，SEGA策略的动摇应该也是看到了这一点。但PSZ的表现也十分一般，也像其他众多知名游戏的续作那样不久之后就消失在了人们的视线外。

其实准确地说，我已经基本想不起来上次摸PSP和DS的具体时间了，可能从游戏的感觉上来说，自己对掌机一直是提不起多大兴趣。除非真是感兴趣的东西出现那必然会去入，但是太少了。所以无论是PSP还是DS，基本都是闲置状态，即使上下班路上带上它们我都会觉得占地方，说白了就是平时根本没有那个意识去碰它们。

最初公布《梦幻之星便携版2》时，画面只看了个大概轮廓，我以为又只是前代和PSU的模子，完全没有要去玩的动力，但后来随着时间的推移，新要素的消息公布的越来越多，又由于对PSO之后的PS系一直是抱着比较复杂的心情来对待，所以不去关注也不太可能……慢慢地发现，SEGA最近的日子过得是挺好，也完全没到“必须去拼”的那种地步，但从制作PSP2的制作到宣传的这些日子以来可以看出，SEGA这回是真的用心了，官方BLOG上基本每天都有新的要素公布，且新消息几乎都是让系列FANS很惊喜和欣慰的，至少现在能做到这步的游戏不是没有，只是太少了。



↑游戏的发售日早已定在了2009年12月3日，至于销量如何还要拭目以待。

而随着本作在11月1日试玩版的放出，再到近日公测号的抽选，正式版的日期也越来越近了，从目前的情况来看，游戏至少是比PSP的前作强多了，很多设定虽然看着与PSP的前作相似实则别有洞天，加上从《PSZ》中沿用的回避翻滚系统，本作势必也会更加强调动作要素的表现。

在SEGA的SONICTEAM中走掉了天才的中裕司，但也少了该挨千刀的见吉隆夫，再到这个未知的酒井智史，PSP2的真正素质将会是如何，12月3日之后便会知晓。□文/桔梗

电软视点

BAN机，究竟能给微软和玩家带来了什么？

我被BAN了！”“MD，老子也阵亡了！”“我的金会员啊！”“微软我问候你先人……”11月初，微软最新一轮的BAN机浪潮终于来了，一夜之间尸横遍野鬼哭狼嚎，大批平时玩散盘上网的玩家遭到微软毒手，更悲剧的是，他们发现除了无法再连接LIVE外，连主机自带的硬盘安装功能也没有了，微软，这次是动真格的了。

微软再出狠招

自从去年11月BAN机到现在已经过去一年，一年来平安无事，微软与广大散盘用户和平相处。但是，不是人家不出手，出手就知有没有，原来微软积蓄了一年的力量就等着这一天呢。这次最新一轮的BAN机微软使用了更强力、更残酷的手段，在封掉主机LIVE资格的同时，会在后台执行一个程序，消除掉该主机的游戏安装硬盘功能，新游戏无法在硬盘上安装，已经安装的游戏无法从硬盘上读取，该主机不再具备这项高效便捷的功能，也就是说，恢复到去年秋更之前的状态，只保留秋更之后的界面而已。要知道，硬盘安装如今已经是X360最重要的功能之一，能大幅缩短读取时间还能减少主机发热量和读盘噪音，失去这一功能的主机和废物没有两样。打比方说，被BAN掉LIVE的主机变成X180，那加上被BAN硬盘就是变成了X90。

以往的BAN机，被BAN的玩家虽然也很郁闷，但毕竟只失去了LIVE功能，单机照玩不误，但微软的这次出招可是把玩家们的如意算盘打碎了，废掉硬盘，让你单机都玩不痛快，继续用的话，就得忍受悠长的读盘时间和强烈的读盘噪音，要想解除痛苦，您就得买台新机器才行，微软这一招可谓毒到姥姥家了，连天王老子都不放过。

其实我也不想BAN你

和三红并列，BAN机已经是X360两大民间话题之一，迄今为止的数次BAN已经让这个字眼被业内广泛传知。作为一种打击盗版的官方措施，很明显这是为维护厂商利益的维权行为，但是，这项非个案例，覆盖面极广的网络打击行动，到底带来了多少积极作用呢？又带来了多少负面作用？我们不禁要想一想了。

主機已禁用
由於違反使用規定，此主機已被禁用。為了保護 Xbox LIVE 服務及其會員，Microsoft 不提供關於主機禁用的詳細資料。如果違反使用規定，將沒有任何可以改正的救濟方式。

微软经营LIVE，赚的是厂商支付的宣传费用和权益金，还有广大玩家的金会员费，这是和玩家直接挂勾的。微软封掉玩家的LIVE，这部分玩家的主机就不能再上LIVE，自然也不会再续金会员的费用，微软就会少赚这部分的钱，那这部分损失要从哪里弥补呢？很显然不是正版软件，而是因此增加的主机销量。玩家被BAN掉主机，为了不想让剩余的金会员期限泡汤，为了能继续享受已经习惯了的LIVE游戏，就会去再买一台新机器，主机的销量就会因此增加一台。而这样的玩家何止千千万万，X360的销量又会因此增加多少，微软心中自然最有数，之所以BAN主机却不BAN金会员，其中是有商业道理的。

既然BAN机能打击盗版，且有利可图，那为什么不常年BAN机，而是时段性的呢？以微软的技术，设立“常驻BAN机机构”是手到擒来的事。恐怕，微软也知道，常年BAN机会影响主机在市场上的竞争力，本来三红这个老大难问题就已经把名声搞得一团糟了，再BAN机的话只会给竞争对手增加机会。和去年这个时候一样，各大厂商的游戏大作纷纷发售，微软怎么着也要意思意思，集中BAN一下，也算给第三方有个交代。这不，今年又是这样，我敢打赌，再过两个月，散盘用户们又能自由自在的在LIVE上逍遥了。

錯誤狀態報告
W: 0000 - 000B
X: 0000 - F001
Y: 00A8 - 6820
Z: 8015 - 190D
ID: 000B - 0000

还有什么新花样？

今后微软还会想出什么BAN新花样呢？比这还狠的，能想到的只有“BAN游戏功能”了，被BAN的主机无法再玩游戏，那就有的瞧了，就跟传闻中的“遥控主机爆炸”一样，让被BAN的主机彻底报废。但估计微软还不敢这么干吧，干过火把人都吓跑了，都去投奔PS3，这可就得不偿失了，看来微软还是不敢太得罪上帝的，哈哈。□文/翅膀

《求生之路2》中文版11月份上市

汉化专递 EXPRESS CHINESE

去年发售的《求生之路》获得了很高的评价，当初360上的1代就有发售中文版，这次即将于11月17日发售的2代自然也有中文版的份儿。

本作是一款强调合作的游戏，内容旨在讲述四名幸存者与僵尸大军和恐怖的头目宿主变种人奋勇对抗的故事。在游戏的四个战役中，将采取生存合作游戏的方式，并以都市和农村环境为背景。每个战役都有优先团队目标，并由五张大地图组成。战役之间彼此连贯，描述这群幸存者如何逃出生天的故事。四名幸存者组成的队伍，可以由1至4名人类玩家组成，因此可以同时进行单人及多人合作游戏。360版中玩家还可以扮演头目宿主。



←求生之路最大的乐趣还是在于联机与人合作游玩。

Wii上所有汉化游戏列表

最近闲来无事大致统计了一下现役三大家用主机上各自已经发售的中文/汉化游戏的数量，发现XBOX360上的中文游戏最多，数个月前就已经超过了一百款；PS3上的虽然明显比360少，大概二十来款的样子，但好歹也混了个老二的位置；最少的就是Wii了，官方中文版只有三款，另外5款都是国人自行汉化的……



说起来，港版和台版行货Wii主机的发售时间都很晚，实在是让人怀疑老任对这边市场的重视程度。至于传说了很久很久的大陆行货版Wii，正如早先本刊曾经报道过的那样，早已经胎死腹中了。下面给出所有Wii中文游戏列表吧！

Wii中文游戏列表

游戏名称	备注
Wii Sports	官方繁体中文版
Wii Play	官方繁体中文版
Wii Fit	官方繁体中文版
胧村正 妖刀传	国人汉化
怪物猎人3	国人汉化
风之克罗诺亚 幻影之门	国人汉化
梦幻泡沫	WiiWare游戏，国人汉化
水晶防线R2	WiiWare游戏，国人汉化

NDS汉化，《魔界战记》饭的福音

《魔界战记：魔界王子与红色之月》是日本国内号称史上最凶SRPG系列《魔界战记》的作品，也是该系列作品第一次登陆任天堂公司推出的平台，是PS2版《魔界战记》的移植版。这次的汉化主要由ailinzhe完成，所有文本、破解、程序都是他一个人完成的，可以说是付出了相当大的精力。这是ailinzhe第一次做游戏的破解，并且在发布时宣称由于自己精力有限，所以这次发布的就是最终版了，以后不会再做改动。如果有什么地方有问题的话，只能将就着玩了……

另一款汉化游戏则是根据同名日本人气漫画《恋爱布丁》改编的动作冒险游戏。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
魔界战记 魔界王子与红色之月	基本完善	ailinzhe&PC汉化组
恋爱布丁 恋爱大冒险	基本完善	SOMA汉化组



←日本一公司的魔界战记系列在我国也有着数量不少的支持者，汉化版应该有不少人玩。

打破沉寂，PSP两款汉化作品发布

在连续沉寂许久之后，近期终于有两款PSP汉化游戏发布，分别是《游戏王5D'S卡片力量4》和《秋之回忆4》。

PSP版《游戏王5D'S：卡片力量4》的故事发生在以武藤游戏所在时代数十年后的童实野市为舞台。那时的童实野市被称为“新童实野市”，是一个根据身份高低分为上层地带和下层地带的阶级社会，流行着使用被称为“D轮”的摩托车型决斗盘决斗的“骑乘决斗”。不动游星为了夺回被抢走的卡片“星尘龙”而逃出了卫星。对于喜欢游戏王和卡片游戏的玩家来说，这次的汉化版还是值得一玩的。

《秋之回忆4》由KIDS Fans Channel汉化组完成的汉化工作。该小组是以原KID社制作人剧本家为专题研究的网站，一直在国内对于原KID社作品及原KID社制作人剧本家新作给予全力的推广支持。本作的PC中文版就是由他们完成的，这次PSP版的汉化可谓是驾轻就熟了，所以发布的是完整汉化版。



←秋之回忆系列最早是PC上的著名恋爱游戏，后悉数移植给了PSP。

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
游戏王5D's 卡片力量4	基本完善	CG汉化组
秋之回忆4	完全汉化	KIDS Fans Channel汉化组

台湾游戏制作人访谈

话题三：成为一位游戏制作人最重要的特质与建议

徐志潇 成为游戏制作人最重要的特质是对游戏的热情，这是让人能坚持下去的最大动力。之外就是求知欲，这对于寻找游戏题材与研发新技术来说是非常重要的。

姚良纯 语言能力非常重要，因为语言是通往世界的一扇窗，拥有优异的语言能力，就能吸收到第一手的市场信息与业界动态，这对于游戏制作人来说相当重要。

张铭光 其实不论是出身企划、程序、美术、行销等背景，都有机会成为游戏制作。因此在专业领域部分，除了深度之外，广度也非常重要。因为游戏制作人必须统括整个制作团队，因此必须充分了解团队所有成员的任务，与团队全体成员充分沟通，协调团队组织运作。

另外，由于游戏开发是一件相当漫长的工作，常常会有看不到终点的感觉，因此团队成员可能会出现挫折沮丧的状况，在这种情况下制作人就必须一肩挑起鼓舞士气的任务，让团队了解终点之所在，忍别人所不能忍，一路坚持到达成目标的那一天。

竹内将典 就成为游戏制作人来说，日本跟台湾的状况其实没什么差别，都必须具备对游戏的热情，之外还必须思考如何能让制作团队、行销团队、通路、零售店家、媒体乃至于玩家等与游戏相关连的所有人带来幸福。

身为制作人所必须照料的事物很多，要让玩家满意、要带领团队队奏下去、要鼓舞心情低落的团队让他不至于感到孤单等。对于家常便饭的游戏制作超时或是超预算，更是要有一肩扛起让工作顺利完成的觉悟。

话题四：如何推广日本独特的忍者文化？

竹内将典 虽然同样是忍者题材，但是不同地区可以有不同的创意发想。举例来说，之前育碧曾经推出一款《刺客信条》。他与该款游戏的制作人聊过，制作人说其实是想做一款欧美风格的忍者游戏，所以参考了忍者的概念，做出这款以刺客为题材的游戏。虽然概念上参考了日本忍者，不过加上独特的点子之后一样能呈现全新的面貌。

之前竹内也曾经做过像是《天诛》之类的忍者游戏，不过那时候走的是传统日本忍者的风格。《忍者之刃》则是准备把目光放到欧美市场，试图以欧美的观点来制作出一款全新的忍者游戏，因为欧美玩家对于忍者的观念其实跟日本相差很大。同时，因为觉得《忍者外传2》这款游戏的难度太高，这样会吓跑那些难以上手的玩家。所以《忍者之刃》的难度会比较合适。


←台湾地区的游戏制作人与日本厂商之间进行的开发交流。

EPIC MICKEY

Disney

NINTENDO Wii	本刊译名：米奇史诗		2010年第四季度	
Wii	动作游戏	Disney Interactive Studios	价格未定	美版
	DVD	1人	480P	审查预定

迪斯尼振兴米奇的作品，
与著名游戏设计师Spector联手打造。

我们所熟悉的动画角色们，
将面临来自黑暗的侵袭和复仇，
能不能守卫住这个世界，
就看米奇以及各位玩家们自己的本事了。

从多平台到Wii版独占 量身打造的操作与创意

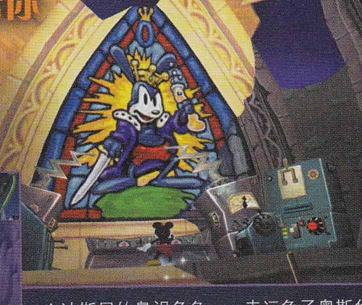
本作最早预定是在PS3、XBOX360和PC平台上推出的，Wii版的开发直到2008年才开始。不过开发人员在制作Wii版的时候逐渐有了许多针对这个平台的独特创意想要添加进去，然而由于人手和精力有限，于是最终决定放弃了早先那三个版本的开发，而改为将本作由Wii独占。

"米奇"（Mickey）就是我们都非常熟悉的"米老鼠"了，可以说是迪斯尼动画最著名的代表人物。迪斯尼公司早在8位机时代就有过将自己的成名动画改编成游戏的尝试，MD时代的阿拉丁就是很赞的一部作品。其与SE合作的《王国之心》系列在人气和销量上也获得了很大的成功，这次的最新作，从画面和感觉上来讲，初看上去也颇有王国之心的风格。

既然开发人员对自己的创意相当的自信，那么究竟是怎样的游戏呢？□文/北斗

拯救世界的英雄交给你 米奇能否担此重任

↓米奇是本作的主角，它最好的伙伴唐老鸭和古菲狗自然也会登场了，它们能提供什么帮助呢？



↑迪斯尼的鼻祖角色——幸运兔子奥斯华（Oswald），是一只非常可爱的兔子。



↑虽然Wii的硬件性能一般，但对于动画风格的画面描写也已经足够了，虽然略带阴郁，整体还是非常干净可爱。

是拯救还是毁灭世界，
自由的玩法与路线由你来决定，
即可为正亦可为邪。

原汁原味的迪斯尼风格，
将再次展现在所有玩家们的眼前，
清新的风格依旧，
但有时候，也会让你吓上一大跳。

Wii手柄是你得心应手的武器 随自己心意改变游戏世界

本作需要玩家充分利用Wii手柄充当绘笔，在屏幕上消除或是绘制物品，例如有的窗子擦掉之后就会露出隐藏的通路来。而地面上有的空白之处，则需要你绘制物品来普通道路。可以说，这是一个需要充分发挥你想象力的有趣作品。



与环境可进行互动



↑屏幕左上角米奇的头像边上，有5个红色的小圆圈，按照一般的常识推论，这个应该代表米奇的HP了。



创造世界的巫师与"迪斯尼"

在故事设定中，Yensid是创造这个世界的巫师。不知大家有没有注意到，"Yensid"就是迪斯尼英文"Disney"倒过来……



↑在正式制作之前，画师们就已经绘制了许多游戏场景的设定图，程序员再将其具现化。

黑暗即将入侵 带领大伙们守护光明

两大代表角色之战：米奇VS奥斯华



最初，巫师Yensid创造了一个类似于迪士尼乐园的笔和纸的世界，那里居住着被遗忘的生物，比如幸运兔子奥斯华。这里是一个黑暗的世界，奥斯华掌管黑暗世界后为了复仇，而制造了"幻象污点（Phantom Blot）"，企图毁掉米奇和它的世界。幻象污点将以黑墨水的能力入侵迪士尼的世界，米奇则需要阻止奥斯华，拯救世界。

比较老套的剧情，不过游戏中的许多创意设计应该会让人感到惊喜不已。

喧嘩番長4

ケンカバンチョウ

一年戦争

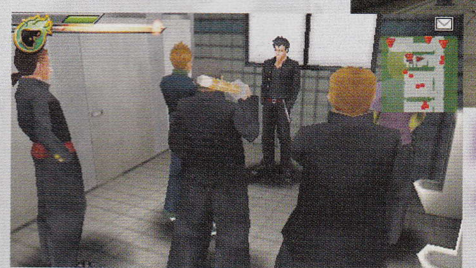
PS Portable PSP	本刊译名：喧哗番长4一年战争		2010年春	
	动作格斗	spike	价格未定	日版
	UMD/下载	1—2人	记忆卡容量未定	审查预定

热血硬派的燃烧系动作游戏《喧哗番长4 一年战争》将在明年春发售，与前代游戏中的挑战各高校，争夺喧哗最高之位不同，本作的背景舞台转移到了校内，学校的门口、走廊、操场、花园、食堂等地方成了新的战场。 □文/蔬菜汁



←校园黑社会横行，作为主角的你经常会遇到1挑4的场面，这时没有选择，战斗吧，热血男。

→走在貌似平静的校园小道上，其实危险就隐藏在四周，如果稍微放松就会遭到背后袭来的黑手。



用拳头讲道理 人数不是问题

←如果对方诚心找茬，就意味着一场新的战斗就要展开了。



↑在战斗时，对方的头上会出现血槽，玩家可以一边发招一边观察血槽的变化，根据不同技能的威力来决定下一次的出招，非常方便。

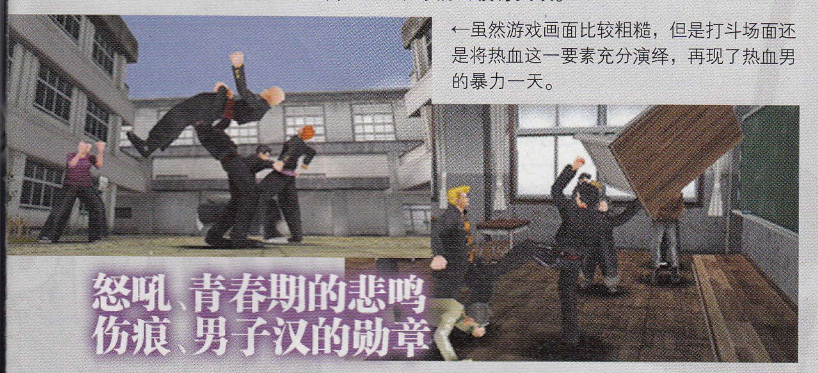
目标是学校的下一任老大 一年级新生精彩演绎逆转

作为刚刚转入该校的一年级新生，玩家接下来要面对的是学校的现任霸主——狂妄暴躁的三年级大哥们，不仅如此，将新生视若肥肉的二年级大哥们也会不时来找你的茬。最让人不能接受的就是，即使同为一年级，也分作很多派系相互争斗，甚至有和你一样，想制霸全校的野心家。不过，这时先对敌哪个阵营就成了玩家首先要面对的重要抉择，处理不好就会腹背受敌。



↑当然，每次华丽的将对手放倒时都会伴随着出现一声粗口，虽然很糙，但这才像男人，这才够热血。

至呆至弱的死鱼眼



←虽然游戏画面比较粗糙，但是打斗场面还是将热血这一要素充分演绎，再现了热血男的暴力一天。

怒吼、青春期的悲鸣 伤痕、男子汉的勋章



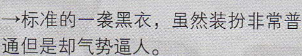
用那搞笑的表情 挥洒出各种吐槽

↑除了游戏中的精彩打斗，让人捧腹的台词也成为本作的闪亮点之一，再配上傻里傻气的表情，真是绝了。

格斗的真谛是没有最强只有更强！



←平日里寂静的走廊，现在却是帮派们争夺的地盘，洁白的墙壁眼看就要溅血，哀号的回声将在这里荡漾，当然随之出现的还会有很多残肢断臂。



→标准的一袭黑衣，虽然装扮非常普通但是却气势逼人。



←庄严的课堂早已荡然无存，取而代之的是喧嚣的打斗，课桌和椅子变成了飞行道具。

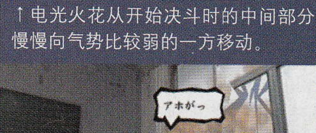
能打才是真爷们，不服就把你们全放倒！

CHECK! 互相瞪视的决斗大放异彩！

在本作中，加入了新的决斗技能——"瞪视"，除了对双方彼此的气势会有所影响之外，还可以在对视敌人双眼的时候选择各种吐槽，以提高我方的气势压倒对手。"瞪视"这一技能虽然完全不用动手，但是稍有差错就会在气势上输掉。



↑电光火花从开始决斗时的中间部分慢慢向气势比较弱的一方移动。



↑进入教室前，要先做好准备，因为里面可能有手持桌椅打黑枪的凶悍学生。

NEWGAME COMMENT 游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

年末越来越近，大作越来越多，值得庆幸的是多数游戏的品质都是对得起玩家们之前的期待。特别是掌机方面令人惊喜，《符文工房3》和《光之4战士》的整体素质都是不错的。家用机方面，《机战NEO》是继早年《机战GC》后的又一实验作品。



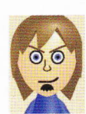
10月27日 铁拳6



PS3 360
■NBGI
■格斗
■日版 ■BD/DVD
■12岁以上 ■1~2人



本作的街机基板用的是PS3的互换机版，如不是为了跨平台来平衡的话，两部主机都可以发挥各自特点，移植效果必定要强于现在的状况。主要体现在人物优化得不够细致，场景昏暗，也没有5代中那些个性场地，看起来并不像次世代级的画面。但作为一个3DFTG来说，游戏性这个本质依然很高，出货数超过250万套也说明了这点。 By 桔梗



当开发组的诚意并不十足的情况下就不能指望游戏的移植水平能够超出预想之外了。为了在画面上尽量妥协两大主机，玩家可以根据自己的"视力"来调整画面效果，不过再怎么调整也是徒劳，追街机是完全没戏。幸亏游戏的内容还是足够丰富，《铁拳》系列在这方面一向不弱，虽然闯关模式难免单调无聊，但总算尚有诚意。总的说来《铁拳6》还是有很多好玩之处，如果画面和读盘也能花点功夫的话，也就没挑了。 By 能量块



新增的剧情模式相当乏味，手感生硬，流程重复，铁拳的格斗系统并不适合这种清版过关式的打法，如果打斗系统能改良一下就好了。街机版延续下来的正宗3D格斗模式还是一如既往的优秀，动作、手感、各种连续技都完整保留，初期便能使用全人物的设定也很前卫。不过作为一款家用机移植作，原创要素并不成功，最多算完全移植而已。 By 翅膀

10月29日 猎天使魔女



PS3 360
■SEGA
■动作
■日版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人



最近几周TV圈内最热的游戏就是它了，个人感觉还是很优秀的。剧情、音乐、手感和系统都属上乘，爽快感也十足，又是一个典型的易学难精的游戏。至于人设这点，我感觉属于个人取向问题，再说真要是一个五头身的萌妹的话，神谷也看不上不是。个人来说最大不满是PS3版不能安装，读取频繁且又慢严重影响流畅度。 By 桔梗



这游戏实在让我找不到北，甚至找不到自己控制的人物，乱成一锅粥。当然，神谷已经很努力的将游戏尽量与DMC区别开来，各种乱七八糟的设定在游戏中大量的夹杂，从人物到系统，虽然背景风格不免看起来眼熟，但作为一款原创新作，《猎天使》带来的新要素还是足够撑场面的。让人不解的是帧数不稳以及画面撕裂，这样的情况对于一款高速动作游戏来说，很难接受。 By 能量块

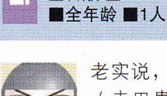


很久没有玩到如此爽快的动作游戏了，一口气玩几个小时也不会嫌累。游戏随时随处都体现着华丽、喧哗、耍酷的特色，魔女的一招一式、每个特写、每个镜头都散发着制作人的才气，优秀的设计成分融入到游戏每一个细节当中，展现出的就是一种常人无法企及的高度。X360版的游戏画面在当今日系游戏当中无出其二者，对一些名作的借鉴也很成功。 By 翅膀

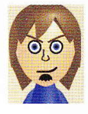
10月29日 超级机器人大战NEO



Wii
■BANPRESTO
■战略
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1人



老实说，我完全不知4P（寺田贵信）最近一连串的举动代表他正在想些什么。当然，这并不是只针对于本作才说，也许他正埋头苦干地在开发高清机战，只是这也顶多是种一厢情愿的想法而已。回到本作，3D显现方式并不是本作首创，但从本作不少匪夷所思的设定来看，可以确定的是——这又是一个完全试验性质的作品。 By 桔梗



斑普是又要革机战的命了，缺少了机战感受的新作又送给了任天堂的家用机。（笑）作为次世代平台上第一款真正意义上的新作，《机战NEO》采用了全新画面风格，连人物设计都与以前完全不同，甚至可以说本作与以前的作品完全分隔开来。取消了很多玩家熟悉的系统，连传统的移动方式都做出了调整，如果不是铁杆的话还真是接受不了。Wii糟糕的画面表现在3D效果上真是没什么震撼感可言。 By 能量块



新作在一些游戏表现方式上有了不少新花样，原本应用2D动画表现的东西全变成了3D式的即时演算，就连战斗动画也是在地图上直接即时战斗，这些都让本作和以前PS2的正统系机战有着明显区别，加上参战作品的关系，游戏的风格明显偏向低龄。其实以Wii的机能来说，并不适合这种3D形式的机战，色块马赛克看着很不舒服。感觉本作出在掌机上更合适一些。 By 翅膀

外部意见 近期热门游戏快速评测

《极限竞速3》（9.4分）：本作是XBOX360上的独占赛车游戏，其高素质被称为"GT杀手"，那么无论它被称为什么，都不会影响它的优秀程度，至少到目前为止，算是最好的赛车游戏之一。游戏的画面让人感觉非常舒服，此外就像前期宣传的那样，这次在车辆建模方面也有了长足的进步，从车身曲线到轮胎花纹都有着不错的表现。但是问题也比较突出，那就是光源数量不够，虽然《GT赛车》系列在这一点上的表现甚至有些夸张，但本作的光源确实是不到位，且车内的视角也不是很友善，适应的过程是一方面，表现力也有待加强。但总得说来，此作画面等级仍属系列最高，横向比较的话也基本处于上等水平。关于游戏的手感问题，因为是XBOX360平台的作品，360手柄的扳机式按键非常适合玩赛车游戏，并且对手柄的摇杆灵敏度做出了一些调整，这样做为的是让新玩家能够更容易地上手，这一点还是需要肯定的。此外，游戏的物理引擎比较强大，车辆过弯时的抓地力并不逊色于《GT赛车》，只是车损系统做得有点过，说是过是指不太真实，不知《GT赛车5》中会有怎样的表现。总之本作的整体感觉还是让人感到比较舒服的，车辆、赛道、模式都比较杀时间，游戏性上是足够了，这对于XBOX360玩家来说，微软花重金打造的本作绝对是玩家不能忽视的游戏，毕竟XBOX360上最强赛车就是它了。从本作的巨大进步来看，制作组确实是非常努力，确实是有着"GT杀手"的潜质，也同时希望下一作能有更好的表现。



《边境之地》（8.8分）：本作值得一提的是，画面运用了FPS类型中相当少见的动画渲染效果，使人感觉非常的特别，开枪、爆炸这些效果的表现很有动感。唯一不足的就是有时画面会掉帧，这也算是当今高清游戏的通病了，总之还是值得去尝试一下的。

10月22日

符文工房3



NDS
■MMV
■策略模拟
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



虽然前两作多少还有点拿着“牧场物语”的招牌来吸引人气的感觉，不过事实上符文工房已经成为了不同于牧场的独立系列，并且在人气和销量上似乎有过之而无不及了。这次的3在许多地方都做了改进，包括增加了可以追求的女孩数量、降低了追求女孩的难度、甚至前作的魔王都会来客串一下。武器数量增加，RPG要素也被再次强化。 By 北斗



《符文工房3》是《牧场物语》衍生的系列最新作，游戏中玩家将在奇幻世界中体验耕作、畜牧与恋爱等丰富要素。本作最新推出的生活AI系统比较不错，居民们将会根据已经设定好的包括兴趣、性格、交友关系等等内容来进行自由行动。另外本作追加的变身要素也在游戏里得到应用，不仅在战斗中，就连和人进行对话的时候，台词也会有变化。 By 小沛



本作中可以结婚的女生变成了10位，而且每一位的吐槽都很有意思，可以使用的武器有双剑、片手剑、大剑、斧、锤、枪还有魔杖，游戏中有春夏秋冬四个不同等级的迷宫供大家挑战，另外，符文3的RPG要素大大增加，在商店中可以买到魔法和武器技能，攻击方式更加多样。四季都可以耕种对应节令的作物，还可以抓捕怪物养在小屋中与你玩耍。 By 蔬菜汁

10月29日

光之四战士 最终幻想外传



NDS
■SQUARE ENIX
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



原本以为可能会是一款雷人之作，没想到素质却出乎意料的高。尽管容量只有区区256MB，剧情流程却需要将近40个小时，诚意还是很足的。前半部分四人之间时聚时散的剧情颇有创意，也有利于玩家对职业系统进一步发掘。整个游戏质量极高，近期必玩的好作品，但是一些细节之处不够人性化，四个100层的随机迷宫也很让人郁闷。 By 北斗



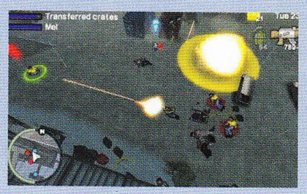
《光之四战士 FF外传》采用古典奇幻风格的世界观设定，承袭累积经验值、赚取金钱、添购装备等角色扮演游戏的典型路线，并具备由《FF》系列转职系统发展而来的皇冠系统，可自由选择职业来游玩。另外，宝石是打倒怪物后可以获得的稀有物品，有各式各样不同的类型，可以拿到商店变卖换取金钱，也可以拿来镶嵌到皇冠上加以强化等等。 By 小沛



游戏的性价比非常高，虽然游戏的容量非常小但是并没有影响游戏的品质，玩家可以在游戏最初为属于自己的角色起名，虽然是一款RPG类型的游戏，但是升级的系统打破了传统，依靠传统的打怪升级只能提高为数不多的HP数值，提高攻击力必需依靠装备，而存放装备的包包的空间则是固定的，一切都要做好统筹规划才能将游戏顺利进行下去。 By蔬菜汁

10月20日

横行霸道 血战唐人街



PSP
■ROCKSTAR
■动作冒险
■美版 ■UMD
■17岁以上 ■1人

说实话，我觉得DS版血战唐人街素质很高啊，真不明白为何销量如此不尽人意？这也就难怪本作会劈腿了，对于PSP版会有怎样的表现，之前一直很期待。说实话，画面方面虽然有所提升，但是实际表现出来的效果却未必强太多。各项系统和设定基本完全继承了DS版原作，包括45度斜向视角，但针对DS触摸屏设计的一些任务则改的有些不伦不类。 By 北斗



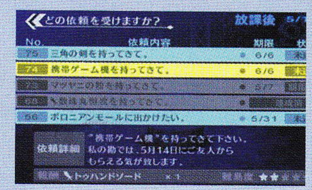
《GTA》这样的作品果然是越来越有影响力了，可惜因为是从低往高移植，所以画面依然用这种较为特殊的抽象漫画风格和俯视角度表现形式。只不过PSP移植强化版的游戏画面提升到16:9，并且加强了光影效果以及动画效果，此外还增加了全新的PSP独有故事模式。本作会延移植当然是因为有着较高的游戏品质，不过没有彻底重制实在比较遗憾。 By 小沛



本作的主角是香港黑社会老大之子，在父亲被杀之后为报父仇而展开行动，PSP版的场景设计更加精细、城市的立体感设计的更加明显，画面上充分显示了美式漫画的卡通风格，人物的刻画比较夸张，不过不管是游戏中的背景曲和音乐都充满了中国风，为游戏增添了不少乐趣，本作中可以通过邮件获得各种主线、支线剧情的情报通知。 By 蔬菜汁

11月1日

女神异闻录3 携带版



PSP
■ATLUS
■角色扮演
■日版 ■UMD
■12岁上 ■1人



说到PERSONA系列，其实是真女神转生衍生出来的一个单独分支，P1和P2还是很受好评的，但自从P3开始，将人设、音乐和系统来了个大换血，除了保留仲魔之外，可以说跟前两作毫无关系，这也是P3、P4饱受争议的地方。“不幸”的是，我属于贬的一方。此次的PSP移植版针对掌机特性做了一些更人性化的改进，但个人而言仍旧不甚喜欢。 By 北斗



《女神异闻录 3 携带版》是以2006年7月推出的PS2《女神异闻录3》为基础的强化移植版。除了PS2版原有的男主角路线之外，这次加入PSP版原创的女主角路线，玩家可以体验不同的剧情事件以及伙伴间的微妙互动。另外，PSP版的难度增加了更简单的“初学者”与更困难的“狂热玩家”2种。地图移动画面也追加了瞬间移动功能等等指令。 By 小沛



本作是以PS2《女神异闻录PERSONA3》为原型制造的一款移植加强版，虽然还是以RPG类型为主，但是剧情方面的要素明显增加，而且与PS2版女神相比，改变也有不少，在地图移动画面可以瞬间移动到目的地，另外，在战斗中可以直接对伙伴下达战斗指令，当与伙伴的好感度提高之后，可以让伙伴在战斗中协助，协力攻击非常华丽。 By 蔬菜汁

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测！

IGN对《喧哗番长3 全国制霸/PSP》的评价（6.8/10分）： 虽然里面的不少设定让人感觉比较荒唐，不过剧情和系统方面还算挺有趣的——成为日本全国第一的小混混。游戏里需要前往日本许多有代表性的城市，对其风格的刻画还是比较突出的。游戏画面以PSP的性能来说实在没有什么值得夸耀的地方，惟一值得称赞的应该是里面浓郁的经典日式风格了。游戏音乐总体听来还算过得去，可惜没有什么让人印象深刻的曲目。整个游戏比较重要的系统就是对日本高校（不良）学生生活的模拟，能够自由组合各种连续攻击是本作一大特色，可惜打击感方面比较生硬，使得这个系统的创意被埋没了。本作如果仅仅是为了追求通关的话不需要太多的时间，不过厂商实际是为了让你多次通关而设计的，可以不断的去挑战以成为最强大的番长。

IGN对《吸血鬼方块/PSP》的评价（6.7/10分）： 游戏的教学模式太过简陋和粗糙，如果之前没有认真搞清楚玩法的话，那么实际开始后就会感觉很生疏，半天都摸不着头脑。游戏画面给人挺不错的感觉，不过在一些BOSS战发动特技攻击时会造成少许拖慢的情形。音乐尽管不是什么极为动听的曲目，但与关卡配合起来的感觉还算不错。游戏性方面大概是中等偏上吧，可以玩玩，但不算太有趣。游戏中提供了大量的关卡，如果你喜欢这类作品的话可以投入大量的时间，不过玩久了就会感觉重复性偏高。

IGN对《思乡之风/NDS》的评价（7.2/10分）： 轻松明快的剧情会吸引你不停的玩下去，不过游戏系统方面和角色设定让人感觉有些过于模式化。游戏的3D画面表现非常不错，怪物们的设计都很出色，空战系统也很有代入感，玩起来很爽。音乐方面不能说很棒，但是总体表现还算不错。这款《思乡之风》的游戏系统和风格很像是数个世代前的角色扮演游戏，里面融合了大量经典RPG的系统和设定，不过现在看似乎多少有些老套，但是空战系统实在是很棒！游戏里面提供了大量的分支任务供玩家挑战，对于喜欢这种系统的玩家来说应该很不错，但对于不喜欢这种系统的玩家估计根本都不会去碰了。

IGN对《触摸大师3/NDS》的评价（7.9/10分）： 菜单设计做得很好，你可以轻易找到自己要找的选项，尽管还有不少值得改进的地方，但比前作已经进步了许多。游戏画面有不小提升，动作设计仍然有少许生涩，但不影响游戏。音乐一般，但至少不算差。本作提供了丰富的小游戏，有些很有趣，但也有不少实在是太过平庸。

编辑部里“小强”大泛滥，风林亲切地称呼某三红机为“小强之家”！



闯关族的家

主持 蔬菜汁

蔬菜汁闯家系列第二弹再袭！那么蔬菜因为没有自信，跑去隔壁找小沛前辈指教，但是他居然耍大牌，就是说啊，就算我没有说出过来的目的，你也应该猜得出我是要请教你问题吧！

黑龙江佳木斯的杨兵同学！请出列！去楼下墙边面壁！就是说啊，你为什么用订书钉把信纸、画稿和信封都订在一起啊？扣得蔬菜我手指甲差点劈掉，不管你对信纸有多么大的怨念，你至少也给我适可而止吧！那么这次也收到了很多第一次写信给编辑部的朋友，没有你们的支持，闯家就不能够做得下去，谢谢你们的勇气！那么也希望没有写过信的读者勇敢地拿起你们手中的笔，闯家的命运掌握在你们手中！（最会敷衍读者的蔬菜得意地莞尔一笑）

来自象牙塔中的问候

这是在自习室里无聊抽风写的，就用了草稿纸……还请见谅，希望我的字迹大家能看清楚……看电软呢也说不上老读者了，勉强有三年多吧，其中还落了不少期，每次看都有写回函写信的冲动，但是每次写了都好像没有寄出来……第一次接触电软大概是高二到高三，学校开始对我们进行惨无人道的封闭教育的时候，所以夸张的说，电软真的是我的精神支柱，每周放风时出去催着老板要，直到后来老板都会记得给我留上一本，还有一次电软某期的光盘里送了《鬼泣4》的剧情视频……“上！”结果下一期该送下了吧，可是头两天学校管着没让我们出校门，周末出来的时候校门口报刊亭的电软早就没有了。于是我花了一个下午在沙坪坝（重庆这边一个地名）转悠，十几个二十个报刊亭居然都没有卖的，结果最后路过一个非常破旧的小书店的时候看见一本电软挂在架子上！封面还是鬼泣！我激动的把它取下来扔了二十块钱，也没让老板找补以示我的开心，就抱着电软冲回了家等电梯的时候才发现，那本电软是鬼泣3才出来的时候出版的……其实我游戏玩得不怎么好，玩得也不多，但是就是很有热情，以前流行侍魂那会儿经常被高手虐，但是仍然乐此不疲，现在看到《侍魂闪》的消息，心里又是开心又是紧张，进了大学可不能再被翻来覆去的虐了！家里平时回去的很少，PS2放在那儿也没人玩，现在的大作也都是只有对着杂志吞口水，勉强能去电玩店里蹭蹭别人的机子……小P拿在手上也没什么利用价值，但是每次看到电软还是有那么激动！看见熟悉的小编熟悉的栏目，不晓得该不该形容成温馨呢……好了，得做作业了，我决定以后绝对每次都要写回函！前提是这封信能顺利的寄出来……

——四川重庆 吴小卓



蔬 小卓同学落款上的日期是10月15日，编辑部收到信是10月21日，既然这封信已经顺利寄达，那么吴同学你也要实践你的诺言（瞪视）。相信很多读者都能从小卓同学的信中找到共鸣吧？不过，好像信里的内容有一些前后矛盾之处吧？（旁白：欢迎来到名侦探蔬菜系列），比如你不是说每期的电软，老板都会给你留上一期吗？那为什么之后会发生校门口报刊亭电软大失踪事件？难道说那个报刊亭老板早就对张牙舞爪、面目可憎、大声喧哗、目无尊长的你产生了无比的憎恶，所以特意选择了这个机会来报复你？请你再好好回想一下，当时他回答你“已经没有了”的时候，脸上的表情！……（因为跑题，被风胖子怒喝）好吧，我们跳开电软失踪事件的纠结，来谈谈被高手虐的话题吧，其实蔬菜也是个格斗白痴，不过，编辑部曾经举办过一届街霸格斗大赛，在那场8名小编采取淘汰制的残酷战斗中，菜汁居然过关斩将，取得了第4名的好成绩，你们这些平日里自夸的高手到底是怎么搞的呀？什么手柄不合适啊，有摄像紧张啊，给我适可而止一点好不好！（再次跑题，被风胖子二次怒喝），好吧，最重要的是，请大家鼓起勇气拿起笔来，把回函卡当做飞行道具一样寄过来吧！记住邮票要贴够哦，否则的话就白费力气了。

表扬信：表扬上海金山区的陈佳伟同学，用两张信纸手抄了一封回函卡寄给了编辑部，精神可嘉，特殊发状以资鼓励，不过因为被邪恶恶趣味的翅膀说幼稚，放弃了给你贴小红花的念头！但是为什么只有回函卡没有写信啊？抄回函抄的再辛苦也不能取代信吧！

TNT.A 无双FAN的悲鸣

近来事事不顺，我一直怀疑是否我的RP值已经用完了，就如这次填回函，人也处在游离状态，居然将性别写成了职业，外号写成了邮箱，以及这篇涂涂改改的信……（泪奔）上一期的回函卡本来已经写了，也发了，但是被小卖部的大叔蒙了，邮票是8角钱的，事后才知道8角钱只能寄到本省，唉，残念啊。在前几期看到关于《战国无双3》的介绍，咳咳，老实说对风魔和半藏的新造型无爱，幸村还是一如从前的帅气呢，和《战国BASARA》不相上下呢。话说前几天做梦，梦到了一款将无双与三国志结合在一起的游戏，就是在中国大地图上调兵遣将去攻打城市，之后就进入无双界面，是输是赢就全凭你的技术了……班主任快来了，就写到这里吧。祝众小编身体健康，风林增肥成功（奸笑）。

——福建龙岩 黄昊

同笑，（蔬菜警觉地环看四周，没有发现风胖的踪影），那家伙的身形果然还是一如既往的没有变化啊，黄读者的“邪恶祝福”果然很有效果，嗯，继续。话说早就有了一款名为三国无双的游戏了吧，个人觉得和黄读者梦到的那款相差不远啊，果然你已经进入了游离状态了呢，不过对于无双这种浮云，还是不要太执着了为好，以免坠入魔道。（躲避七曜目光BEEM射线发射中）

TNT.B 姐姐是我的好榜样！

风林好！（鼓掌）天才小白来也，我感谢风大管家能连刊两期本人来信，虽然只有那么一小段，上期我的来信空缺，我要说：“我非常抱歉，不是因为小白我不写，是因为上期的《DR》被班主任没收了，风林您老人家不要误会！我没有上课时间看杂志，我可是一个听话的好学生哦！”那是因为我姐高考以639分考进了位于北京某区的中国政法大学，因此，她的照片以及简历被放在校门口的公告栏里，以激励我们这些中考预备生勤奋学习，某个认识我姐的同学要我说一下她的成绩和一些问题，这真让做弟弟的我倍感光荣啊！……虽然我已经是一个准初三的学生了，但是我不会放弃《DR》的！若无意外情况，我会以“超人”的毅力，坚持每期都回信的！

——广东东莞 何振铭

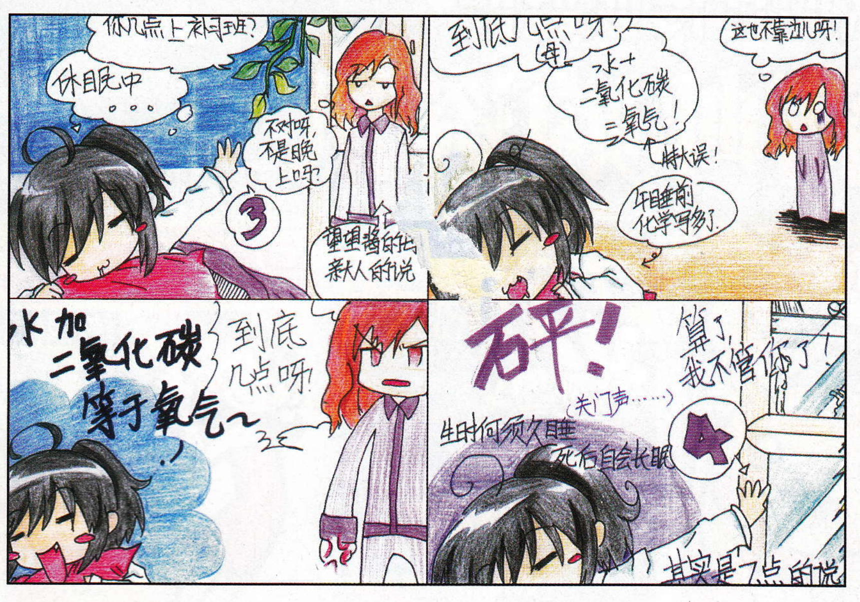
那么首先祝贺小白的姐姐以高分考入中国政法大学，（蔬菜式祝福电波发送中），其实那个学校菜汁经常去光顾，不过因为没有学生证，每次不是低头硬闯就是翻墙而入，因为法大里有个不错的篮球场……坚持每期回信的话，登入的成功率一定会很高，相信菜汁吧。另外，如果学习非常紧张的话，放弃几期《DR》也无所谓啊（被风胖怒视，耸肩），毕竟，中考和高考比起来更加重要的说。



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

闯家四格漫画

现在开始已经将已经戴了一年多的四百度近视镜摘下了，但眼前朦胧一片的感觉还是不太好的说，反正咱要去掉眼睛娘属性了。——王思语



来自五湖四海的闯家留言板

本期最大的亮点就是收到了很多来自新疆的同学的来信，那么蔬菜精选了其中的一部分留言放在下面的留言板中。首先感谢老读者们一贯热情洋溢的来信，还有第一次写信给编辑部的读者们。那么记得上次中秋节的时候，编辑部收到了一盒读者寄来的月饼，众小编吃的是津津有味，不过下次希望大家能够寄一些没有保质期限制的食物，最好（读者心理活动：有的吃已经很不错了，你挑剔个头啊！）。另外，有些细节要和读者们说清楚，如果大家想登上家的话，成功率最高的就是写信，如果光寄回函卡的话，错过了档期就不能列入参考了，但是有信的话就不一样了，哪怕只是只言片语也好啊，所以，写个信呗。

●近日，吾光荣的入手白色NDSL一台！朝思暮想的DSL终于入手了！但是现在也初三了……好好学习，好好游戏——作为永久目标。（新疆 张智业）

●那个，最近天气冷了……祝顺利。（北京 尹为群）

●一日，某君说道“本人买了一张蓝光，才30元，是人民币哦！”结果我晕那儿了……（北京 李天）

●在这个黄金季节里，大批的游戏已经快要出炉了，如求生之路2、现代战争2，都是VERY GOOD的游戏，我很激动，而且多种机子都已降价，真是太帅了。（安徽 黄泽）

●这期好棒的说，东西好多，要翻译分析这么多内容小编们辛苦了的说，尤其是美编大人。赞下小编们费时费力费脑细胞的把咱的文贴到杂志上，你们辛苦了的说！（河北 王思语）

●好久没归家了，希望能进，高三毕业后，一定会常回家的。（广东 王潮伟）

●高达30年钢铁的青春屹立于大地之上，大家都去看他，咱经历XX事件还屹立于大地之上，怎么没人来看我！不就比高达小15岁吗！（新疆 曹天）

●最近突然很想念软体动物，和他写的那些精华文章。（新疆 王凯亮）

TNT.C 让人自豪的成绩单



DEAR DR编辑部：国庆回来月考，月考考得极差，但入班级前5不在问题，报一下成绩：语80，数72，英96，物91，化68，政50，历91，（除化、政80分满分外，其余一概100分制）……10月10日有个愚蠢到家的“青岛开发区第四中学2009秋季运动会”与“山东全运会”一起开幕了，我作为303班方队一员，在那操场上呆不拉几的站了2分钟，而且初三是搬小板凳看比赛，初一初二坐看台上，老幸福了，而且我们这里**（我是那不和谐的马赛克）看不到，于是被老师逼写作业，苦不堪言如果只是这样也还罢了，关键是DR260期被没收了！天啊！而且这天结束时，老师共没收了3本书，一个NBA，一个DR，一个历史小说，感觉对不起DR！抱歉！

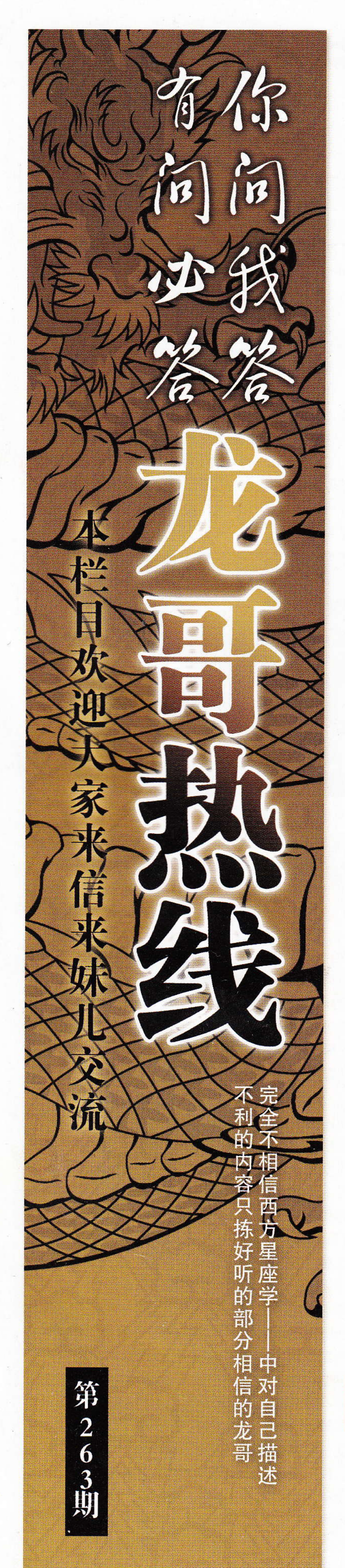
——山东青岛 桂元东

话说，桂读者你那成绩是考的不错的意思吧，能进班级前5的话，应该是考得不错才对吧？如果考得差为什么还要曝光啊？就是说，为什么还要写考得极差的注解啊？好像学习好的学生总喜欢说“哎呀，今天考得不好”之类，其实分数很高，这样很不诚实嘛，就像无双FAN某曜一样，总是口口声声说无双好啊好啊，但是每一代的系统都是没有改进才对吧，而且都是乱打的场面才对吧，无双你就像浮云一样散去吧！（蔬菜长出了一口气），借回复桂读者的空间将心中的怨气一吐而快真是太爽！上期小桂你画的写轮眼很赞哦，这样表扬了你的画之后，就将之前批评你不诚实的言论抵消了吧！那么现在回过头想一想，刚才开头的话，确实说的有一些重，没有关系，这里，蔬菜仅代表个人谴责一下你们那位没收DR的老师：（逆转小编出现！）老师您好，其实您也是电软饭对吧？因为没买到这期的杂志所以才迫不得已用没收这招来达成目的的对吧？为了掩饰才没收了另外两本杂志没有错吧？（蔬菜小声说：您假装愤怒一下，一会悄悄把书还给小桂好吧，谢谢老师了啊）



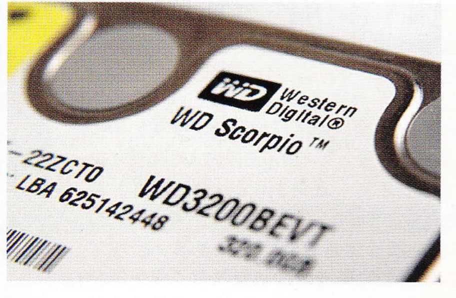
↑小桂圆，你们的运动会有这帮家伙的有意思吗？

261期回函中奖读者：福建省 黄昊（奖品：原装MLB美国大联盟棒球帽）



Q 龙哥你好！近日想给自己的XBOX360更换一块大容量的硬盘，因为平常有的好游戏已经安装到硬盘里不想再删了重安，LIVE上下的好多东东也想保存着，所以越来越感到自己40G的360硬盘已经不够使了。希望龙哥能指点一下给360更换大容量硬盘的话哪个牌子的比较好？基本安装步骤和需要注意的地方？小弟在此先行谢过了！　　（河北石家庄 王阳）

更换大硬盘的话，其实一般SATA的笔记本硬盘都可以，通常来讲不错的选择可以是西数（WESTDATA）的硬盘，许多朋友都会选择它的硬盘，性价比很高。软件方面需要HDDHACKER和XPLORER360这两款，如此准备工作就基本够了。更换大硬盘首先需要将硬盘连接到电脑的主板上，为了安全拔掉电脑上的其他硬盘或者光驱连接线，通过U盘启动到DOS下，进入刷写工具的所在目录，保证里面有HDDHACKR.EXE和HDDSS.BIN。接着输入命令“HDDHACKR F C000 A0 HDDSS.BIN UNDO.BIN”，回车后按Y确认，关机10秒后再开机。上面这一步是刷写硬盘，刷完后就需要创建分区了，在分区之前最好先到CMOS里面确认一下硬盘型号是否变成日立250G硬盘，如果是的话就可以继续进行。以前都是用WINHEX手动分区，现在则可以通过HDDHACKR 1.22版自动产生分区，命令是“HDDHACKR C C000 A0”，回车后等待进度条到100%完成。最后是把硬盘装回360硬盘盒，接到主机上，格式化硬盘，就可以了。



←想要在360上保存更多东西，更好大硬盘是必然的选择。

Q 有个关于《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》的怪物培养问题想要请教龙哥。我现在合成出了黄金史莱姆了，黄金史莱姆是我非常喜欢的一个怪物，每作DQM都会合成出来当最强主力，魔法免疫、物防超高、速度顶级，就是HP太少了一点。以前我都会通过怪物配合或是刷加上限的种子给它增加HP上限，可这一作里发现给它HP加到64后即使再用加上限的种子也没用了啊。请问，龙哥黄金史莱姆的上限在这一作中真的只能到64了吗？　　（山东淄博 金鹏）

在本作中，每个怪物都有其能力限界的设定，在能力达到限界后，升级将不再成长。比如黄金史莱姆的HP上限是64，当达到64后，无论是升级还是使用增加HP上限的生命树果，都无法突破64的界限。不过想要再提升黄金史莱姆HP上限的话也不是没有办法的，在JOKER中，怪物可以学习一些特殊的被动技能，例如“最大HP提升”系列，以“最大HP提升SP”这个技能为例，练满后HP上限总可可以上升150点，让黄金史莱姆修炼这个被动技能的话，就能让其HP上限从64增加到214。此外，装备武器也可以突破攻击力的限界。总而言之，能力上限基本就等于成长率，上限值越高，成长率也越高，每个怪物各项能力的限界值各不相同。

Q PSP上的《绝体绝命都市3》真是个不错的游戏，里面竟然还附有各种各样的灾害逃生小知识，我目前已经将男女主角各通关一次了。但是在选择男主角的时候，并没有追到彩水MM，请问可以追吗？有什么需要注意的呢？　　（江苏无锡 秦磊）

要追彩水的话，首先和护士JJ的剧情发展要选中庸选项，不要太流氓也不要太亲近，第一天休息不要选择坐到一起。其次，和彩水MM对话的选项要选最流氓最帅最酷的（尽管选比较正常的也加好感但最后好感绝对不够），出现护士姐姐和彩水MM一起时的选项要毫不犹豫的选择和彩水MM一起，流氓都不要紧。还有，第二天休息的时候护士姐姐问能不能叫主角的名字，这里一定要选“腼腆的表示还是不要叫比较好”。这样医院情节过后地图上和彩水MM对话，彩水MM会问能不能叫主角名字，这里选择“我也叫你彩水好了”（如果这里对话没选项，就证明之前的好感不够，必须读档重来）。地下停车场两个女孩被水冲倒，这时如果出现救彩水MM，但没有能人工呼吸的心脏按摩的选项时也是失败了，原因是两个女孩好感都高，这样彩水醒后会给护士姐姐做人工呼吸，主角也就没希望了，这样的结局肯定是浮尸。如果前面对护士姐姐冷点，对彩水MM好点，这时就有人工呼吸的选项，不要犹豫的选吧。大厦快到楼顶最后两个选项，我选的是“我一生都会好好爱护彩水MM的，大哥！”楼顶前被分开时选“向护士姐姐喊替我照顾好彩水MM”。这样最后掉水里后会被船救起。如果以上都成功的话，一年后就会收到彩水MM的来信……

Q 龙哥好，小弟最近在玩PSP上的《天诛4》，这游戏在Wii上好像也有个同名的版本，还好据说两个版本基本上内容差不多。这次写信过来主要是想请教龙哥，4代里的铠武士有没有什么很好的忍杀技巧呢？我好像就最开始侥幸成功过一次，后来每次都没能成功，就算是“三连杀”都会失败！这样每次搞到最后都必须跟他正面拼刀，结果就是……不知龙哥知不知道有什么比较好的忍杀铠武士的技巧呢？　　（河南郑州 李明飞）

铠武士是《天诛4》里极为难缠的敌人，基本属性就是靠近不能，这就直接造就了忍杀的困难。此兵种警惕性异常的高，在3/4月食时，只要主角走动，就会把目光集中过来；雷达小于1/2月食的话，只要走动就是绝对被秒——必被发现。目前来说，还没有百分之百能够保证忍杀铠武士的方法，但是这里可以与你分享一些龙哥总结出来的成功率比较高的方法。首先道具杀、高低地形杀和用水溺杀都是非常好的杀法，不过这几种方法要么受限于道具的数量、要么受限于只能在特定地形和场所才能使用，所以还应该结合其他杀法。例如“守株待兔”——猫在某些角落，等其落网后一举杀之！说到守株待兔式杀法，还有一种名为“暗影杀”，也即是躲在暗影之中等其靠近后直接忍杀。铠武士有耳聪目利两大属性，距离过劲时即便是躲在黑影中也会被发现，但是这个范围比可以忍杀的范围略小，可以利用这个短暂的时间差发动忍杀，不过此法对时机把握要求极严，失败的话后果比较严重。另外，说到“三连杀”失败这个问题，通常无往不利的三连杀在遇到铠武士时常常会吃瘪，于是有许多人误认为铠武士有能抵抗连杀的属性。其实并非如此，曾经有位天诛达人专门撰文研究过忍杀和敌人状态的超详细研究，证明铠武士并非真的能够抵御连杀，而是因为其复杂的属性状态切换很容易导致连杀失败。由于该文阐述的原理比较复杂，这里就不再详述了，总之，忍杀铠武士还是应该因地制宜。

Q 请问龙哥，NDS上的《心灵传说》游戏通关后有什么隐藏迷宫吗？我记得系列每作通关后应该差不多都有这样的迷宫吧，有的话该如何进去呢？另外，这次的斗技场分几个级别？都有什么奖励吗？我感觉《心灵传说》做的还是不错的，我挺喜欢！　　（云南昆明 浪翻云）

有的，通关后在东方的“ナム孤岛”上就会发生分支剧情，并且能够进入“重想空间ヘルウエルズ”，这个迷宫一共有50层，每过10层就能够选择是否继续深入还是离开迷宫。具体进入放任如下：读取通关存档，进入“ナム孤岛”，和ウインダム对话；再进入孤岛会出现分支剧情，这时候可进入ウインダム的心灵迷宫；在心灵迷宫的第四层会出现BOSS战，战斗对象是ディスペアカクタス、グラジオラス；前往北方岩礁岛就能够进入重想空间了。迷宫尽头有本作最强的BOSSリシア＝カトレイア进行战斗，主要是以物理攻击为主，她在UK难度下HP高达

144万的HP。通过这个迷宫后，全员会获得称号“EXエクシダ－”，返回ナム孤岛出现剧情，位于岛内的店也会开门了，在铜像前还能获得道具“インテリメガネ”。这次的斗技场一共有5个等级，从1到5难度逐渐上升，每个等级的战斗都是由5场战斗组成，通过ランク5之后还有神秘人物。通过ランク1获得奖金1000G，第一次获得道具セフィラ（战斗后一定几率增加获得金钱），之后再挑战胜利会获得3个火念石；通过ランク2获得奖金2000G，第一次获得道具ダイス（战斗之后获得GRADE点数增加），之后再挑战胜利会获得3个魔兽の爪；通过ランク3获得奖金4000G，第一次挑战胜利获得道具プル－セフィラ（战斗后高几率增加获得金钱），之后再挑战胜利会获得1个炎念石；通过ランク4获得奖金8000G，第一次挑战胜利获得道具プル－ダイス（战斗之后获得GRADE点数大增加），之后再挑战胜利获得2个流星核；通过ランク5获得奖金16000G，第一次挑战胜利后获得道具覇道の纹章，之后挑战胜利后获得1个マジガルアロマ。通过ランク5之后，会有神秘人物乱入，战胜后获得道具使用人のベスト，ガイ的援护攻击入手。

Q **我的360已经买了有两年了，最近一好友也打算购入一台双65的机子，据说这种机子很少三红。于是周末带好友去市场逛了一下，发现现在港版机并不多啊，问老板刷机问题的时候表示很难做到无痕刷机，比如贴纸是刷酒精的方法撕下来的。另外，就是以前我们这里买机的时候老板还有承诺过机子如果三红的话可以到香港换机，但是最近一两个月不行了，说是那边检查变严格了，只要是改过的都不能换。请问龙哥这些事都是真的吗？（广东广州 好之乐之）**

先说说双65的问题吧，根据最新一段时间的统计和观察，发现确实有双65三红的情况，但是从案例数量来看，其几率还是非常低的，所以仍然是优先推荐双65，大家也不用太担心。你说的无痕刷机的问题，其实懂行的人真要仔细观察的话，总能发现蛛丝马迹。说到三红换机，微软给的官方承诺只针对没有改过机的人，只有完全没有改过的360在三红后才能得到无偿换机服务。你们在广州，靠近香港和台湾，这两地都有行货360发售，所以以前机子红了可以让BOSS们在去那边拿货时顺便换机，这个也确实比较方便。许多内地的玩家想要换个机子，都还得折腾一番。以前香港和台湾微软方面，在更换三红主机时虽然也会检查，但主要只是针对主机外观，只要外观方面看不出有改过的痕迹就可以免费更换，所以比较好混过去。现在检查严格了许多，换机检查时不但要看外观，还要拆开来看内部，重点是光驱固件的检查，如此一来改过的机子就难以蒙混过关了。



←据SquareTrade最新统计，360三红率已经有了明显下降。

Q **我的DS是今年暑假才买的，之前GBA时代就非常喜欢恶魔城系列，买了DS后首先玩的就是最新的那个“刻印”了。我的动作游戏技术比较一般吧，所以在玩恶魔城的时候虽然也就是按正常流程这么玩，不过有时还是会想能不能有赚钱和升级的捷径，这样打起来就轻松了。估计龙哥会笑话我吧，不过还是厚着脸皮想向龙岗求教本作中有没有什么快速赚钱和升级的秘技之类的啊？（黑龙江哈尔滨 傻熊）**

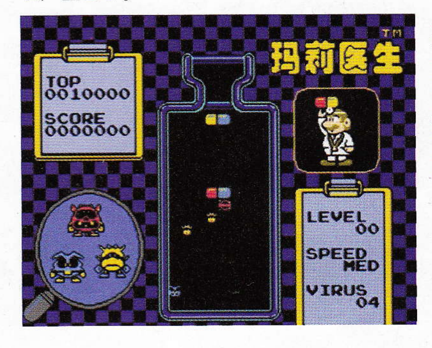
说到刻印中的赚钱大法，有个比较著名的BUG，那就是交任务时按两下A键得到道具或奖励后不要按A或B键，而是按START键退出的话，任务仍保留但是这时已经得到道具或奖励，因此可以无限刷高价武器然后卖钱。推荐用于刷钱道具为稀有戒指（50000一个，打沙漠怪鸟的任务）或Eric的圣枪（25000一把，要练满投枪熟练度的任务）。刷到九个就到旁边去卖，10分钟金钱就9999999了。快速升级的话，最好先用上面的方法刷满金钱，然后去冥界学舍有两个牛头怪的房间，位置是右方出入口。男主角装备火鞭，各种升攻击力的装备如狂战士盔甲等，最关键的是装备攻击力随所持金钱上升的戒指，刷满金钱时为ATK+99。因为对牛头怪来说火鞭同时满足两个弱点属性：受到的伤害=男主角的攻击力的2倍。女主角可以装备两个经验值UP的戒指+加速魔法，从右方进入房间后预先让女主角咏唱加速魔法蓄力型，然后用触控笔点击屏幕左下方，男主角将以抛物线自由落到地上后自动攻击，一鞭击毙两只牛头。女主得到经验值1300左右，之后轻点右方向键出房间后再回来重复。此法升级迅速，操作简单也安全，可以很快就升到满级。

Q **NDS上的复刻版《沙加2 秘宝传说》不知龙哥玩了没？以前的GB版123代我都非常喜欢，不过，还是3代《时空的霸者》最高啊！这次不知SE为何不复刻1而是直接复刻2呢？这次的DS复刻版感觉系统变化了很多啊，新增了许多系统，玩起来的感觉似乎和当年有了很大的不同。特别是那个连锁遇敌系统，虽然能够获胜的话钱会很多，但是好像更容易团灭……包括极限状态系统，据说濒死时各项能力都会大幅提升，可我很少遇到啊，不知有何具体的发动条件？（湖北沙市 魏伟）**

没错，这次的复刻版系统方面变化确实很大，增加了大量的新系统，估计是为了显得更有诚意吧，不过在玩完之后，龙哥倒是更加怀念以前GB版黑白画面下的简单乐趣了。说到连锁遇敌系统，一次拉上数堆敌人全灭确实很爽，但是这是有几个前提的：首先就是你队伍里必须有能够攻击全体敌人的特技，注意不是敌小组，而且敌全对象，一次拉上4个敌人以上的话，敌小组攻击的特技就不够用了；其次就是必须保证己方优先出手，尤其是有敌全特技队员的优先出手，正所谓蚁多咬死象，通常情况下最容易将物防练到99的是机器人，但其他种族物防都得慢慢练，何况敌人物理攻击力都不低，几个出手就能挂掉你一个，一堆上来的后果就可想而知了……对于那些会全体属性特技的敌人来说就更加危险了。简而言之，要想在连锁遇敌的战斗中获胜，关键是让有敌全特技的我方队员抢先出手。速度是个非常重要的能力数值，对于人类和超能力者而言，在战斗中出手的次数还影响到其各项数值的培养，所以女性角色比男性角色更有优势——尽管后期最强的武器还是要看力这个数值。至于极限状态系统，官方的说明就是角色濒死时高概率发动，只是本作中角色濒死时那和真挂了也没啥区别了，所以千万不要指望这个鸡肋系统。

Q **前两天听广播，里面主持人说到有一个小女孩特别喜欢玩《马里奥医生》，最后连屏幕上都留有游戏的影子了。突然想起，以前小时候玩游戏，经常一个游戏连续玩上好久，然后关电视的时候会感觉上面好像还有游戏的画面的样子，要好久才会小时，请问龙哥这是怎么回事？（湖南邵阳 赵晓军）**

呵呵，是EaseFM么？好像那天下午我也正巧听了这个节目和这个小故事。你所说的问题主要是在老电视上很明显，记得龙哥小时候也遇到过这种问题，玩儿大半天游戏后，关电视吃饭的时候，盯着黑黑的屏幕好像还能看到刚才游戏的画面，原来还以为是幻觉呢。其实这是因为电视长时间显示同一或是相似画面而存在的问题，早期虽然是显像管电视，但是那时候的技术还比较落后，所以才会存在上述现象。后来的显像管电视则基本不会有残影问题了，说起来，在液晶电视盒等离子电视刚推出的时候，残影问题一直是等离子电视最大的缺点。由于等离子电视的显示特性，尽管在处理运动图像时优于液晶电视，但当静止的图像长时间出现在等离子屏幕同一位置上时，就可能出现灼伤现象，一旦被灼伤，开关机的时候，屏幕上会隐隐约约出现长时间的残影，好像印在屏幕上一样。不过如今等离子电视厂商都有了成熟的技术来解决灼伤问题，另外液晶电视其实也会有轻微的灼伤现象，只不过没有等离子电视这么严重罢了。



←《马里奥医生》曾经是小霸王学习机“标配”的著名游戏。

Q **前两期在杂志上看到过《生化奇兵2》的新作介绍，突然想起自己玩过这游戏可惜还没有打通，于是又重新翻出来开始玩，有几个关于《生化奇兵》的问题请龙哥帮忙回答一下。1、第3关的BigDaddy该怎么打？我打他时死了好多次，最后是死磕才打过去的，真是痛苦。2、游戏里面可以照相，不过照相到底是干什么用的？纯粹是拍着玩用的还是关乎某些隐藏要素的收集？3、好像武器可以进行升级，请问每个武器都能升级几次？应该去哪里升级？4、被动技能都有什么用？5、强化基因从哪里能得到？（江西九江 斯巴达117）**

1、对付BigDaddy主要靠电霰弹，如果没有足够的弹药，就去买吧。初期12发应该够了，没有钱的话只能硬拼血了，不过没有电霰弹后穿甲弹的杀伤也还是很可观的。2、照像这个功能还是比较有用的，建议多用，照敌人到一定程度会有奖励的，比如那个会隐型的敌人身上可以学会他的隐形技巧。容易遗漏的是Big Daddy有两种形态，每种都要拍一次，拍照有个研究度，满了就会得到各种好处。3、每样武器都可以升级2次，基本上所有武器都能在游戏一周目时升级完毕。在《生化奇兵》中，可以去专门的武器站进行升级，升级武器不需要钱，但是每个武器站只能给一把武器升级一次，游戏中一共有10个武器升级站，但是地图上不会标出其所在点。4、不同的被动技能有不同的效果。例如有敌人打你会受到一定的电击效果和加快跑步的速度等，有些是和黑客有关的，比如延长破解时间等。还有，各个被动技能是可以叠加的。5、强化基因可以通过三个途径得到：在那个小女孩造型的机器上可以用亚当点（Adam）来购买；通过自己采集材料来组合，图上的图标是一个扳手的那个地方就能进行组合；通过照相来获取，多拍敌人也会得到基因强化。

BAYONETTA

ベヨネッタ

万众期待的年度ACT巨制《猎天使魔女》终于在10月29日降临。作为一款ACT来说，游戏的整体表现相当完美，素质非常之高。打斗部分从头到尾高潮不断，给人一种酣畅淋漓的感觉，可以说这种爽快感真的是久违了。而剧情部分再次充分展现了神谷英树式的搞笑风格，毫不夸张地说，笔者认识的几个人就是从头笑到尾的。此外，游戏中可以看到很多原四叶草公司的代表作品。总体说来，神谷英树作为鬼泣之父所创作出的本作与鬼泣还是有着一些相似之处，很多设定上会让老玩家们会心一笑。

考虑到游戏已经发售一段时间,想必大家也已顺利通关,且本次流程还是比较顺的,没什么太大难点,故本文主要是以隐藏要素与心得研究为主。 □文/橘梗

PS3 / X360	本刊译名：猎天使魔女		2009年10月29日
ACT	SEGA	7980日元	日版
BD/DVD	1人	记忆卡容量	17岁以上

01 关于游戏的基本操作

PS3键位	360键位	场景功能	菜单功能
方向键	方向键	快速使用道具（需菜单中提前设置）	光标移动
左摇杆	左摇杆	角色移动，按下为武器解除★（注）	–
右摇杆	右摇杆	视角调整（按下为视角复位）	–
□	X	铳攻击	–
△	Y	拳攻击	–
○	B	脚攻击	决定
×	A	跳跃（可二段跳，过程中踩壁可三段跳）	取消
L1	LB	挑衅（战斗中可回复魔力）	菜单向前翻页
R1	RB	目标锁定	菜单向后翻页
L2	LT	武器方案切换	–
R2	RT	回避	–
R1+左摇杆+×	RT+左摇杆+A	锁定中回避	–
SELECT	BACK	游戏菜单（读盘画面时按下为练习模式）	–
START	START	游戏设定菜单	–
R2+SELECT	RT+BACK	剧情中无需打开菜单，可直接跳过	–

注：战斗中可以捡到敌人的武器，此时屏幕左方会显示武器的耐久值，用完后武器会自动消失，也可在耐久值未满的状态下按下左摇杆强制解除，解除后可以再捡。需要提醒的是，本游戏要尽可能多地利用敌人武器。

02 打击系统（ウィケッドウィーブ）

本作的大部分出招是类似《忍者龙剑传》系列的那种的拳脚指令的混合，如“拳拳拳脚脚”。也有部分是《鬼泣》系列那样的需要与R1（RB）和摇杆方向来配合的招式，如“R1（RB）+摇杆反方向+拳”。除此之外，魔女会用身上的头发召唤出巨大拳脚的强力攻击，这些攻击会做为某些招式的收尾部分存在。而具体招式可以在读盘画面或练习模式中查看，菜单中的FILE中也有明确的显示。

喜欢禁忌，更喜欢无尽的高潮……

03 拷问技（トーチャーアタック）


↑拷问器具会随不同的敌人而变化。

拷问技与魔女时间同样是对付敌人的利器，与魔女时间不同的是，拷问技一旦发动，可以直接对敌人造成伤害，当屏幕上有按键提示时就可以发动了，发动后会有进一步地按键提示，这时需要连按某个键。当全部按满后可以造成此技的最大伤害，威力非常可观。但是需要说明的是，拷问技的发动需要消耗魔力槽，这点需要注意。此外，游戏中的拷问技种类很多，对付不同的敌人时总会有相应的拷问器具出现，总之大家多试试吧，观赏性还是很强的，鉴于此技会消耗魔力槽，所以在战斗中的空隙间尽量适时地运用“挑衅”技能，以便适当回复魔力槽，这一点同《鬼泣》有相似之处。

04 消费品与素材的调和



本作虽为正统ACT类型，但也具备RPG中才有的合成系统，只是相对很简单了。基础素材分三种也很好辨别：绿色（マンドラゴラの根）、红色（一角兽の角）、黄色（イモリの黑烧き），通过不同的组合可以合成为游戏中的消费品，这样可以不用非在店里买了。此外，本作有着同《鬼泣》系列一样的增加体力与魔力最大值的道具存在。下表中需要说明的是“PT”一项，PT是指每关结束后的射击迷你游戏中得到的点数，结束后可当场兑换物品，也可直接兑换为钱。

名称	价格	PT	调和	效果
ロリポップ グリーンハーブ	2000	30	绿10	体力小回复
メガロリポップ グリーンハーブ	3500	50	绿15	体力大回复
ロリポップ ブラディローズ	5000	30	红10	短时间内攻击力上升
メガロリポップ ブラディローズ	8000	50	红15	长时间内攻击力上升
ロリポップ イエロームーン	5000	30	黄10	短时间内有无敌之盾保护
メガロリポップ イエロームーン	8000	50	黄15	长时间内有无敌之盾保护
ロリポップ パープルマジック	3000	30	绿5红5	魔力小回复
メガロリポップ パープルマジック	5000	50	绿10红5	魔力大回复
レッドホットショット	5000	70	–	体力为零时，复活一次
ウィッチハート	30000	–	–	体力最大值提升
ムーンパール	30000	–	–	魔力最大值提升
魔笛	–	30	绿10红10黄10	敌全体大伤害

05 各类饰品与装备系统


↑双手和双脚都很直观的装备画面。

游戏中唱片的作用是进入商店后交换武器，而既有的武器也会在商店中出现克隆版，但是需要花钱购入。各武器的装备状况可以随时在菜单中自行调整，但是部分武器有装备部位的限制，例如妖刀自然只能装备在手上，而雷火爪可以手脚任意装备。而其中饰品中需要说明的是“恶因恶果の数珠”，此物可以说是前几个难度，甚至是前四个难度都可以无视，但却是最终难度的必备品，为什么这么说，因为最终难度的“魔女时间”是无效的，即使成功回避后也不能对敌人产生影响，而此物的功效无疑已经成为神器。

武器	价格	手	脚	入手方法
スカボロウ フェア	–	○	○	初期装备
オニキスローゼス	–	○	○	歌声：军队行进曲
オニキスローゼス・クローン	69800	○	○	店：オニキスローゼス入手后
妖刀 修罗刃	–	○		歌声：月光
クルセドラ	–	○		歌声：幻想即兴曲
ドゥルガー	–	○	○	歌声：2台のピアノのためのソナタ
ドゥルガー・クローン	129800	○	○	店：ドゥルガー入手后
オデット	–		○	歌声：スケーターズ・ワルツ
キルゴア中佐	–	○	○	歌声：ワルキューレの骑行
キルゴア中佐・クローン	99800	○	○	店：キルゴア中佐入手后
ハンドガン		○	○	难易度NORMAL全チャプタークリア
バジリオンズ	–	○	○	难易度HARD全チャプタークリア
ピロウトーク				难易度∞CLIMAX全チャプタークリア

饰品	价格	效果	入手
セルギーの恋人	100000	△+○发动分身，需要消耗魔力。	店：1章v2后
魔界交信器	100000	△+○召唤リトルデビル，需要消耗魔力。	店：1章v2后
プーリーの守护蝶	100000	△+○发动，代替角色承受攻击，需要消耗魔力。	店：1章v2后
セレーネの光	100000	受到攻击后自动进入魔女时间。	店：1章v2后
ディネタの星	100000	战斗中进行挑衅可回复体力。	店：1章v2后
恶因恶果の数珠	100000	回避时对攻击者进行魔法攻击。（魔女时间禁止）	店：1章v2后
绝望の眼差し	100000	激怒敌人，使敌人的攻击欲望大幅提升。	店：1章v2后
マハーカーラの月	200000	弹飞敌人的攻击。	店：1章v2后
长の证	500000	魔力槽每两格自动回复。	店：HARD难度通关
时の腕轮	200000	L1（LB）直接发动魔女时间，消费魔力。	店：∞Climax难度通关
绝顶のの腕饰り	500000	究极神器，但是……	魔女的血泪全部101个收集
永远なるマリオネット	100000	连按攻击键可自动使出多彩的连技。	VERYEASY,EASY初期装备。以上两难度通关后在NORMAL以上的难度购入

06 关于本作的难度选择



本游戏共有VERY EASY、EASY、NORMAL、HARD和∞CLIMAX五种难度可供选择，其中前两个难度是自带“永远なるマリオネット”这项道具的功能的，就是基本只按一个键就可以进行全部战斗了，算是给ACT苦手的玩家准备的，用神谷英树的话说就是“连我老妈都能打穿的难度”，后来被玩家戏称为“老妈模式”便是如此。而当进入HARD模式后，一些敌人的强度就会明显提升了。而最终难度“无尽的高潮”可与《鬼泣》的DMD难度同样看成是游戏的真正形态，此难度中不能使用魔女时间，且敌人的AI水平大幅提升，攻击欲望也非常之强，这自然是给ACT得意的玩家们所准备的大餐。总的说来，游戏的难度设定兼顾了所有玩家，每个人都可找到相应的乐趣。

难易度	出现条件
Very Easy	初期可选，具有连按攻击键可自动攻击的能力。
Easy	初期可选，具有连按攻击键可自动攻击的能力。敌强度比上一难度略高。
Normal	初期可选，通常标准难度。
Hard	Normal难度通关出现，敌强度及攻击欲望大幅上升。
∞Climax	Hard难度通关出现，魔女时间禁止。难度如其名，无尽的高潮。

07 魔女时间（Witch Time）



魔女时间是本作的重要系统，在战斗中占主导地位。魔女时间的发动条件为“回避成功后”，注意这里的回避是指被敌人攻击前的一刹那进行回避，也就是瞬时回避。魔女时间状态下敌人的行动会大幅变慢，且打倒后的金钱为平时的数倍。此时正是进行攻击的最佳时机。

↑魔女时间发动后画面变为了蓝紫色。

当成功回避敌人攻击（瞬时回避）后，就进入了魔女时间，此时敌人行动大幅变慢，虽是攻击的绝佳时机，但也别光顾打，要找敌人的弱点部位打，弱点会以红色来显示，集中攻击弱点可给予敌人绝大伤害，也是追求效率的不二法门。

08 贩卖系统：罗丹的商店

本作中一切物品全可以在罗丹这个神棍的商店中购买，除了前面的一些消费品外，其他诸如一些新的招式技能甚至是隐藏服装也可以在这里找到。当然，其中一些高级品的价格自然不菲。

名称	价格	解说	操作方法
エアダッヂ	10000	空中回避技。	空中R2
スティレット	20000	飞速冲向敌人给予强力一击。（可空中）	R1（RB）+左摇杆前方向+△ 或 前方向2回+△
ヒール スライド	20000	从远距离快速滑到敌人脚下进行攻击的足技。	R1（RB）+左摇杆前方向+○ 或 前方向2回+○
铁山靠	30000	短距离用后背对敌人实行冲撞，消费魔力。（可空中）	R1（RB）+左摇杆后方向→前方向+△
ヒール ストンプ	30000	接近敌人后进行强烈的践踏，消费魔力。	R1（RB）+左摇杆后方向→前方向+○
ブレイクダンス	15000	在旋转的过程中张开双腿进行足技攻击。（可空中）	回避过程中+○
アフターバーナーキック	20000	在空中上升或下降的过程中使出突进式的足技。	跳跃上升中+○ 或 跳跃下降中+○
ウィッチツイスト	15000	回旋上升中使出拳技，消费魔力。（可空中）	回避过程中+△
アンブラン ポータルキック	15000	利用魔法阵瞬移到敌人上方后猛烈地踢下。（可空中）	回避过程中+○
バット ウィズイン	30000	变成受攻击会离散的蝙蝠，使攻击无效化，费魔力。(可空中）	被击中瞬间按R2（RT）
クロウ ウィズイン	20000	变成乌鸦，可滞空一段时间。	空中快速按两次R2（RT）
アンブラン スピア	20000	变成乌鸦，对附近敌人进行突进攻击，消费魔力。（可空中）	魔力1格以上状态下快速按两次R1（RB）

名称	价格	贩卖时间
魔女のたしなみ #01	30000	クルセドラ入手后
魔女のたしなみ #02	30000	キルゴア中佐入手后
魔女のたしなみ #03	30000	オデット入手后
魔女のたしなみ #04	30000	?
魔女のたしなみ #05	30000	ドゥルガー入手后
プラチナチケット	999999	得到1000万金钱后商店追加
スーパーミラー	100000	ゲームクリア后
クチュールバレット（体操着）	100000	スーパーミラー购入后
クチュールバレット（d'Arc）	100000	スーパーミラー购入后
クチュールバレット（バリアス）	100000	スーパーミラー购入后
クチュールバレット（オールド）	100000	スーパーミラー购入后
クチュールバレット（アンブラ）	100000	スーパーミラー购入后
クチュールバレット（修道服）	100000	スーパーミラー购入后
クチュールバレット（クイーン）	100000	スーパーミラー购入后

09 アントニオの手记与魔女的血泪



以上两物属于本作的收集要素范畴，其中“魔女的血泪”在游戏中共隐藏着101个。其中前50个是作为PS3版的奖杯与X360版的成就而存在，也就是说，每当你得到一个奖杯或成就时也就自动得到了一个“魔女的血泪”。而剩下的51个将与心脏碎片与魔石碎片一样隐藏在游戏中的各个角落，需要玩家自己去探索，鉴于游戏发售不久所以关于这部分的资料还不完全，所以本期无法为大家奉上，我们会在以后适时找机会为大家补上。当集齐全部101个“魔女的血泪”后，再次来到罗丹的商店会开启游戏中的一个终极饰品，关于此物的强力无疑是对玩家的回报。

书籍名	入手场所	书籍名	入手场所
真实への旅	1章	街に残る魔女の石棺	5章
水晶の魔女像、贤者像	1章	地狱门に栖む男ロダン	5章
魔女の秘药	1章	ヴィグリッドへの入城	6章
魔导术に关する考察 その一	2章	ラグナ信仰と街の开发	6章
魔导术に关する考察 その二	2章	三つの世界を结ぶ道	6章
魔导术に关する考察 その三	3章	天使たちの宴の间	6章
魔导术に关する考察 その四	6章	プロミネンスブリッジ	6章
未知なる金属の壁	2章	军用输送机“ヴァルキュリア”	12章
アンブラの魔女その一	2章	战略防卫ビル“ギャラルホルン”	12章
アンブラの魔女その二	3章	贤者と魔女の秘宝　“世界の目”	12章
古のコロシアム	3章	太阳の岛“イスラ・デル・ソル”	15章
“月光の谷”と“光明の谷”	5章	イザヴェル最高干部 その一	15章
神秘の遗物“天动机”	5章	イザヴェル最高干部 その二	15章
“魔女の血泪”	5章	最爱の息子へ	以上全书籍入

No	PS3奖杯	360成就	名称	入手条件
1	铜	10	魔导术入门	完成序章。
2	铜	15	炎をもたらす者・勇气	フォルテイトゥード击破，难度不限。
3	铜	15	风を卷き起こす者・节制	テンパランチア击破，难度不限。
4	铜	15	生命实らす者・正义	ユスティジア击破，难度不限。
5	铜	15	海を制する者・知　{	サピエンチア击破，难度不限。
6	铜	15	宇宙を统べる者・父	ファーザーバルドル击破，难度不限。
7	铜	30	魔女见习い	通关一次，难度不限。
8	铜	20	第一章～第四章(Normal)	完成NORMAL难度的第1、2、3、4章节。
9	铜	20	第五章～第七章(Normal)	完成NORMAL难度的第5、6、7章节。
10	铜	20	第八章～第十一章(Normal)	完成NORMAL难度的第8、9、10、11章节。
11	铜	20	第十二章～第十三章(Normal)	完成NORMAL难度的第12、13章节。
12	铜	20	第十四章～终章(Normal)	完成NORMAL难度的第14、15、16、终章等章节。
13	银	20	アンブラの魔女	NORMAL难度通关。
14	铜	20	新说・第一章～第四章(Hard)	完成HARD难度的第1、2、3、4章节。
15	铜	20	新说・第五章～第七章(Hard)	完成HARD难度的第5、6、7章节。
16	铜	20	新说・第八章～第十一章(Hard)	完成HARD难度的第8、9、10、11章节。
17	铜	20	新说・第十二章～第十三章(Hard)	完成HARD难度的第12、13章节。
18	铜	20	新说・第十四章～终章(Hard)	完成HARD难度的第14、15、16、终章等章节。
19	银	40	魔女の长	HARD难度通关。
20	金	100	传说の魔女	∞Climax难度通关。
21	铜	5	私残酷ですわよ	使用一次拷问技。
22	铜	20	快感になってきたんじゃない?	使用50次拷问技。
23	铜	10	触ってごらんなさい	使用10次魔女时间。
24	银	20	おあずけよ	连续使用10次魔女时间。
25	铜	20	PLATINUM！	取得10次白金评价。（同一场战斗无效）
26	铜	10	炼れば炼るほど	调和20次物品。
27	铜	10	踏まれてみる?	将敌人踩踏后击倒。
28	铜	5	气安く触るんじゃないの	装备上“マハーカーラの月”，弹飞敌人攻击10次。
29	铜	15	触ったら痛いわよ	装备上“マハーカーラの月”，反击敌人10次。
30	银	25	触ったら超痛いわよ	装备上“マハーカーラの月”，连续反击敌人3次。
31	铜	30	おいで坊や	向5个敌人进行挑衅，然后全部击倒。（可同时装备着“绝望の眼差し”）
32	铜	10	ウィケッド ウィーブ使い	成功终结BOSS一次。
33	银	20	ウィケッド ウィーブ マスター	成功终结BOSS二十次。
34	铜	20	つまらないものを　丐棹护胜い	使用妖刀的蓄力攻击杀死20个敌人。
35	铜	20	天まで升りましょ	使用鞭子成功卷起10个敌人。
36	铜	20	冻りつくほど魅せてあげる	使用冰鞋冰结10个敌人。
37	铜	10	魔导の探求者	修得3个技能。
38	银	20	魔导を极めし者	修得全部技能。
39	铜	10	レコード コレクター	得到3个唱片。
40	银	20	レコード マニア	得到全部7个唱片。
41	铜	10	トレジャーハンター	发现一半数量的魔女之棺。
42	银	20	トレジャーマニア	发现全部数量的魔女之棺。
43	铜	30	天道の探求者	挑战关卡全发现。
44	银	20	エンジェル メイ クライ	成功完成一半数量的挑战关卡。
45	金	30	エンジェルスレイヤー	成功完成全部挑战关卡。
46	银	30	真实の证人	找到全部“アントニオの手记”。
47	铜	20	草むしり	第9章“触手”落下时将其全部击倒。（不限难度）
48	铜	20	母の爱	第6章使守护的小女孩无伤。
49	铜	20	击坠王	第14章的Verse1和Verse2获得白金评价。
50	铜	5	危机一发	第2章成功回避掉疾驰的列车。

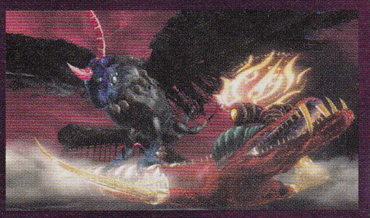
全游戏共101个的此物给分成了两大块，前半部分的50个作为奖杯和成就的赠品。后半部分被分散在游戏中的51只“魔女カラス”身上，它们所处的地点倒不是很隐弊，但是经常会被玩家“视而不见”，实际上就是并不是每个都十分显眼，玩有有时一赶路就很容易忽略它们，但是个别几只的取得方法还是需要一定技巧的……还有一点必须要注意，VERY EASY和EASY两个难度是没有后半部分的这51只的。玩家只能在NORMAL以上的难度进行收集。

10 关于ダッチオフセット能力



这虽是一个默认的能力，但却是追求高分高评价的人应该掌握的技巧。作用是COMBO不会因为回避而中断。具体方法是在COMBO中按住任一攻击键后再回避。举个例子，比如“拳拳脚脚脚”，通常状况下“拳拳”发出后如果敌人已经攻了过来，那么此时如果放开攻击键而回避的话，那么不光COMBO会中断且后面的“脚脚脚”也使不出来，从而每招最后的几下强力攻击总没机会使出来。而如果在第二个拳后一直按住拳再回避的话，那么不光COMBO不会中断，后面的“脚脚脚”也可使出，从而整个COMBO后面几下的高威力招式可以马上给予敌人重创。不过由于按键习惯的问题，这个方法不太好适应，但如果习惯后就会好的。建议一些打算玩高难度的玩家在游戏初期或前几个难度中有意的适应一下，因为在最高难度下显得尤为重要，可以说是必须要掌握的东西。

11 变身与大魔兽召唤



本作中的魔兽召唤是作为BOSS战的终结技出现，观赏性很高。当然召唤后同样与拷问技一样需要按键来增加分数。至于变身更多的是指战斗外，也就是通常作为辅助技能使用，通过变身来具备一些相应的能力，比如像以前宣传片中变身为黑豹。

12 游戏中的隐藏服装

通关一次后，罗丹的商店里会追加一个"スーパーミラー"的道具，购入后会将全部8种服装解锁，从而可以正版购买，每套要10万花费金钱。购入后可以在章节前的准备画面时选择。本作隐藏服装的种类还是比较厚道的，诸如大和抚子、体操服、拉拉队服等一应俱全，值得一提的是，这其中的那套和服设计得非常赞。

13 挑战关卡的战术思路

首先要说明的是，挑战关卡和魔女的血泪一样，前两个难度VERY EASY和EASY是没有的。而这些挑战关与《鬼泣》系列中隐藏关一样是对玩家所了解的游戏程度的一种考验，多是一些有限制条件的战斗，且进入后玩家的体力槽的计算方式也会发生变化。因为是NORMAL难度起才可以进入，所以推荐大家在NORMAL这个相对简单的难度来完成。挑战关的条件限制类型是有着划分的，基本上是"魔女时间无效"、"空中滞留"、"X拳X脚"此外还有外加的"时间限制"。

类型	战术思路
魔女时间无效系	没什么说的，只能多回避，找空隙反击。
空中滞留系	二段跳→踩头→二段跳→踩头→……
X拳X脚系	妖刀蓄力居合，铁山靠这类指令少但多段或威力高的招式。
时间限制系	各类武器中的强力招式，此外多多利用敌人的掉落武器。

14 本作的过关评价标准

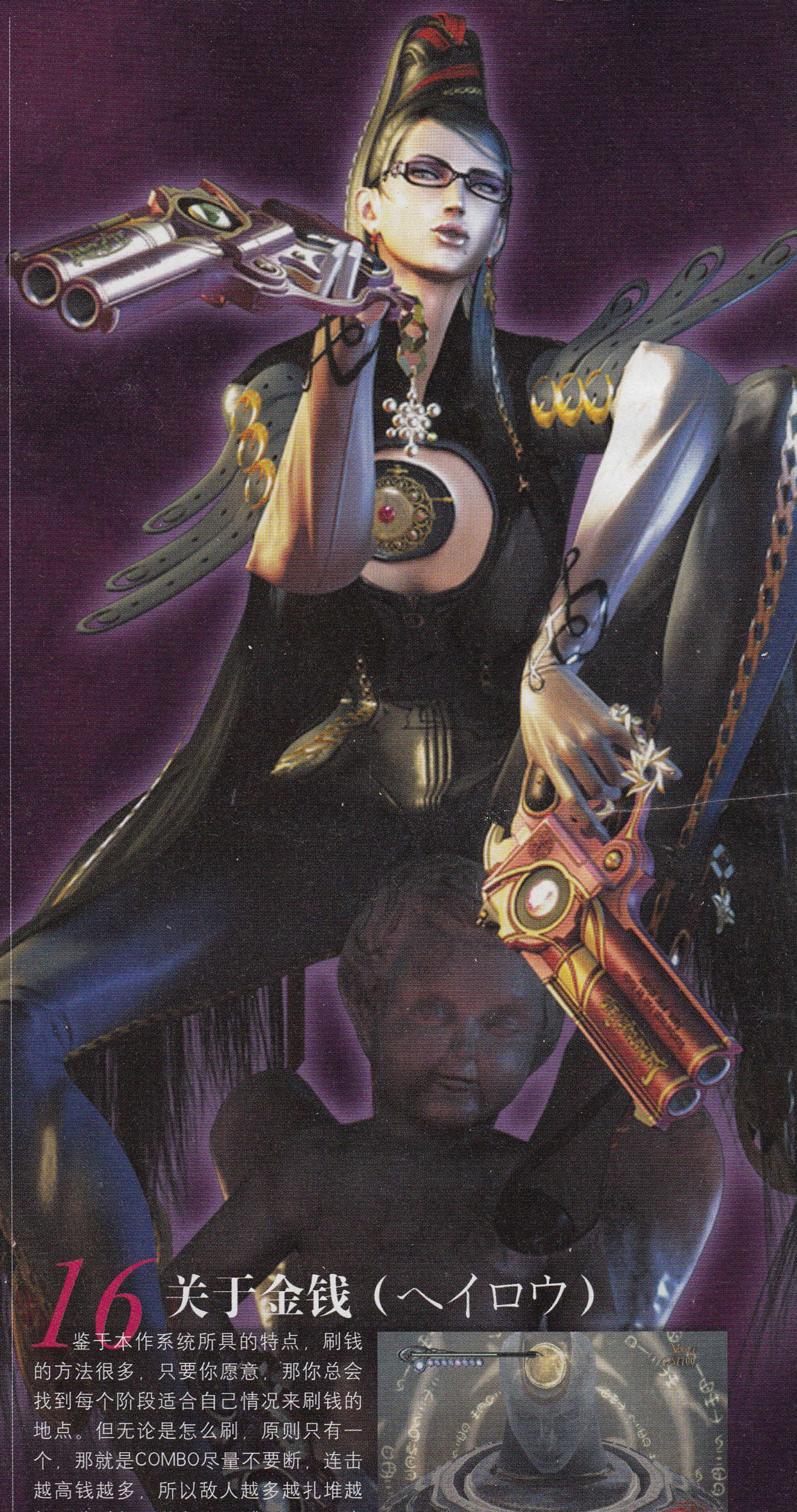


每一章节都是由很多Verse（诗节）组成，每个小节结束后都会给予一个评价，标准分别是时间、COMBO数、受伤程度、物品使用等几项，也就是说想得到高评价的话要在尽量少受伤多连击的基础上，最大限度地快速过关，也要注意尽量不要使用物品。而每个大章节中也隐藏着几个小的Verse，发现条件多是已经走过的地点中再次出现敌人这样的性质，如果玩家只要漏掉一个的话，那必会影响到整章结束后的总评价。关于这一点需要冲击奖杯的玩家多加留意。

15 通关特典与继承要素

在游戏通关后可以开启相应特典，进行二周目时可以读取上一周目的通关记录，进入章节准备画面时可以选择其他难度，也可以为角色更换服装（全8种，需要在罗丹的商店中购买）。特别要说明一下，NORMAL难度以上全章节白金评价后可开启新人物——红衣女贞德，贞德不会继承魔女的记录要重新开档，且需要变成蝙蝠才有魔女时间。

No.	特典内容
1.开放"GALLERY"模式:	Consept Art——查看设定资料
	3D Models——查看各角色的3D建模
	Sound Jukebox——听游戏中的全部乐曲
	New Release——观看魔女的舞蹈
2.难易度追加:	Hard（困难）——Normal难度全章节通关
	∞Climax（无尽的高潮）——Hard难度全章节通关
3.追加武器:	Normal通关——**ハンドガン**
	Hard通关——**バジリオンズ**
	∞Climax——**ピロウトーク**
4.商品追加:	饰品：永远**なるマリオネット**
	服装：全8种，每种10万
5.章节追加:	"**エンジェルスレイヤー**"（天使大屠杀）——全挑战模式完成后，在章节选择画面时可选。此章节类似于生存模式，难度越往后越大，物品使用禁止。



16 关于金钱（ヘイロウ）

鉴于本作系统所具的特点，刷钱的方法很多，只要你愿意，那你总会找到每个阶段适合自己情况来刷钱的地点。但无论是怎么刷，原则只有一个，那就是COMBO尽量不要断，连击越高钱越多，所以敌人越多越扎堆越好，此时如果装备上了"セレーネ光（受伤自动进入魔女时间）"和"绝望の眼差し（激怒敌人并使其攻击欲望大幅上升）"的话效果更佳。那么以此为前提，目前玩家用得比较多的地点有第一章、第二章、第七章和终章，其中第二章与第七章运用得当的话，10分钟破百也不成问题，当中乐趣请玩家自行探索。

17 关于隐藏BOSS罗丹

当玩家的金钱数量达到1千万时，罗丹的商店会开启一个名为プラチナチケット的道具，此时再花金钱999999购入之后会进入异空间，敌人是本游戏的最强隐藏BOSS——店主罗丹，此战道具禁止，难度锁定为无尽的高潮，这厮的攻击力可谓变态，一击可打掉主角半行血，建议HP成长到最大值后，且装备上"恶因恶果の数珠"与"プーリーの守护蝶"后再来挑战，推荐激光剑、激光枪、妖刀修罗刃、冰鞋等装备。打败他后得到金环，作用是可以根据不同招式召唤出天使的武器，且特点是敌无法防御，攻击力也超强。

《猎天使魔女》导演神谷英树访谈！

——纯正的动作游戏，从开发经纬到制品完成的全部历程

虽然游戏现在已经发售，想必读者拿到本期书刊时已经早已爆机，但本着对游戏的全方位介绍，我们还是把关于本作开发过程中的访谈精华罗列开来，以便让更多的人能认识到本作。其实对于游戏这种事物来说，每个人都有着自己的爱好取向，至少本作作为一款优秀的3DACT来说，是当之无愧的。

——《猎天使魔女》应该是你制作的第一款对应HD的游戏吧，对此有何感想？

神谷 对应HD意味着对开发者有着非同寻常的高要求，我们以前所一直遵循的“企划→制作→推翻”这样的循环手法已经不再适用了。只不过我们的干劲依旧十足，开发方式可能和以前没什么区别吧。

——从本作的初始到现在，你决定制作一款动作新作的原因是什么？

神谷 实际上并不是我主动要求制作的，新公司刚刚成立不久的时候，大家在一起写了不少企划书。我的那个是特别配合现世代主机来写的。那个时候桥本右介（本作制作人）对我说：“我很像看看你做的3D游戏呢。”另外，公司中有不少员工曾经参与过《鬼泣》系列的开发，我本人也曾负责《鬼泣》的开发，在开始尝试写企划之后很快便找到了感觉，于是就有了现在这款《猎天使魔女》。

——在企划当初你所设定的目标是什么呢？

神谷 这个基本都反映在企划书上了，当然，在制作过程中肯定会发现很多不足，然后针对这些补充进新的东西，这所有的一切就构成了《猎天使魔女》的游戏世界。只不过，添加新点子是在一个固定的基础上实施的。

——那么这个基础又是什么呢？

神谷 采用女性主人公。这就像《鬼泣》的枪和剑，《红侠乔伊》的徒手攻击一样。我也想做出一些游戏感觉有别于前者的东西。由于个人的爱好，我不太喜欢科幻类的武器，于是便想到了手脚同时装备武器，在施展出像《黑客帝国》那样的武术攻击的同时开枪射击这个点子。这个解释应该很容易在脑子里形成具体的东西吧。

——所以才把主人公设定为女性吗？

神谷 因为是女性角色，在动作方面和一般的粗犷感是不同的。虽然这是个很“暴力”的女性角色。除了女性固有的美丽之外还兼备力量的感觉。这两者结合起来我想这个角色的个性就很突出了。

——具体到游戏，神谷先生的作品都是易学难精的类型呢……

神谷 我想任何一款动作游戏其实都是这样，一款能够让玩家热血沸腾的硬派动作游戏，就像游戏中和敌人周旋时的那种感觉。

——就像《鬼泣》和《红侠乔伊》中所表现的那种感觉吧。

神谷 不仅仅是我一个人，制作小组的其他人也都是这么想的。如果说一款游戏成功了，我是不想再开发续作的，因为既然是续作，那就无可避免地要沿用前作的设定，这是一个无形的枷锁，封闭了制作人更多的灵感，所以如果是我的话，我会选择尝试新作，这也是为何《鬼泣》和《红侠乔依》我只开发初代的原因。因为比起续作，用更多的精力去创造另一个好玩的游戏这一点，我的动力会更强些。

——你打算让动作游戏界再吃惊一次么……

神谷 老实说，因为我想把我对动作游戏的想法展现给业界和玩家。

——那么，关于本作的开发时间用了多久呢？

神谷 基本用了两年半吧。

——已经玩过了试玩版，但正式版流程会是多久呢？

神谷 初玩时的流程应该是12小时左右吧，当然，一遍之后不代表结束，这次游戏中的隐藏要素还是比较多的，具体的快慢还是要看不同玩家的水平了。

——那么本作也有类似《鬼泣》里那种最高难度吗？

神谷 如果说一款动作游戏没有属于它自己的最高难度的话，那么莫说是自己，也是没办法向玩家交待的。

——啊……果然啊（苦笑），不愧是神谷先生的作品呢，敌人强度肯定会很惊人呢。

神谷 这倒不会，因为如果为提高难度，而单纯地在敌人攻防数值上做文章的话，那将会是制作人的失误和无方，所以也不会像你想象的那样。（笑）

——对于由SEGA负责移植的PS3版，有什么要对大家说的吗？

神谷 以我的立场我只能说，尽最大限度地提供给大家关于游戏的信息，然后在此基础上推荐大家去体验游戏，并不是拜托大家一定要去买，仅仅是建议大家先去体验一下感觉，然后再自己做出判断。

——那么最后请向广大玩家说几句吧。

神谷 本作这两天就要发售了，看看我们过去到现在都做过什么游戏的话，我相信大家对本作的质量应该是有信心的。这是一款很“正”的动作游戏，大家应该会玩的很投入的。我想游戏这种事物也本应如此吧。如果大家选择了本作的话，那么就请尽情体验无尽的高潮吧。

关于神谷英树



1994年进入CAPCOM，被分配到由三上真司率领的第四开发部“三上工房”。95年参与初代《生化危机》的相关计划工作，游戏问世后，被三上真司正式提拔为《生化危机2》的监督一职，然后游戏全球大卖496万套后开始展露头脚。PS时代末期，由神谷担任导演，小林裕幸担任辅助工作，开始为次世代PS主机开发《生化危机4》，但由于神谷天马行空般的设计风格，把4代主角LEON最初设计成了可以因病毒感染而产生变异的形态，从而攻击与速度大幅上升的动作游戏模式，后由三上真司无奈推翻而自己接手4代的开发，并鼓励其以此创意来另辟蹊径（此创意为但丁变身魔人的创作雏形）。同年受到CAPCOM第二开发部部长稻船敬二的新作《鬼武者》中个别招式启发，最后与三上真司共同制作出了PS2初期具有超高完成度的ACT里程碑式游戏《鬼泣》。不久后，因DC独占大作《生化危机 代号维罗妮卡》的跨平台事件而为神谷等人离开CAPCOM埋下了隐患。随着三上等人与公司内部的关系恶化，后一年，由三上真司、神谷英树和稻叶敦志（代表作：逆转裁判1-3、铁骑系列）等人组成了“四叶草工作室”，并发生了著名的BIO系列全数移籍和GC五连发事件，但当时四叶草仍隶属于CAPCOM。这期间神谷又开发了两个经典——《红侠乔依》系列和《大神》。最后，随着GC独占大作《生化危机4》的跨平台，三上和神谷等人彻底离开CAPCOM，四叶草也不复存在。最后终于在2007年他们又成立了“SEED工作室”，随后更名为“白金工作室”，神谷英树马不停蹄地开始忙于《猎天使魔女》的开发。





自从《现代战争》将COD系列带入一个顶峰后，人们对这部以现实战争为题材的FPS认知度大为提高，承袭前作衣钵的《现代战争2》在千呼万唤下终于问世。更精妙的镜头、更震撼的场面，更激烈残酷的枪林弹雨，将这场反恐战争带入一个更深层次的起点。英雄的无畏，匪徒的残忍，恐怖主义的泯灭人性，都在游戏的每一个镜头中得到了最好的栓释。 □文/翅膀

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

MISSION 01

●首先进行射击训练，长按X键拿起桌子上的M4A1，回头根据提示射击靶场中的靶子。

●依次是RT键射击、按住LT键后的精确瞄准射击、X键上子弹、B键下蹲、A键站起，之后不用精确瞄准把土坡后的靶子全部打掉。拿起桌上箱子里的手雷，按LB键炸掉出现的靶子。

●都完成后自由行动，去驻地对面的一个坑道内，拿起桌子上的手枪，按Y键换枪，之后在打开的箱子里选择喜欢的武器，进左边的门进行模拟实战训练。

●一路杀过去即可，沿途要把出现的敌人靶子全部打掉，注意不拿枪的平民靶子不能打。完成训练后出坑道行动开始。

MISSION 02

●激战已经开始，对面大楼上有不少轰RPG的，可以用枪打或用M4A1的枪流弹轰掉（方向键左），一段时间后左前方桥上出现几名敌人，迅速把他们消灭。

●跟着队友从楼梯上去，坐上战车通过架好的桥进入市区，一路激战后车被炸掉，进右边的门。

●上二楼时提示扔闪光弹（LB键），之后一路杀过去，路上有不少好枪可捡，AK47、RPD都相当好用，M9手枪可以扔了。

●穿过一座楼房后来到外面，一个拐角处冲出不少敌人，借着掩体用手雷把他们都炸死，留意身边的汽车，着火爆炸会把人炸死的，最好事先引爆为妙。之后前进与大部队会合，本关结束。

MISSION 03

●美丽壮观的大雪原，这里就是E3展上演示的那段试玩。跟着上尉小心翼翼的沿着冰壁前进，之后开始攀爬，LT和RT交替向上，间隔不能太长，中途有飞机呼啸而过的时候要停一下不然会掉下去。爬上去后跟着上尉跳崖，加速跑（按住左摇杆向前）跳过去，一不留神滑了下去，千钧一发之际被上尉一把拉了上来，好险！

●开始潜入行动，手里的枪带消音器和红外雷达，消音器自不必说，红外雷达（方向键左）可以显示附近敌人的位置，有效利用可以杀敌于无形。

●沿路毙掉几个敌人后和上尉分头行动。从旗杆处继续向前，在一辆前看到两名敌人走过来，可以干掉他们或等一下上尉也会把他们都干掉。按照白色标记的指示一路来到燃料管前，按X键装上C4炸弹。

●继续朝白色标记的位置前进，留意红外雷达，路上的敌人最好都躲开。绕过大库房在后门和上尉会合，捅死一个看守后上尉开始摆弄仪器，从后面的楼梯上二楼，拿掉桌子上的ACS，回来后发现上尉被大批敌人围观，这里先不要露头，等敌人开始喊倒计时时用遥控器把外面的炸弹引爆，之后杀出去。

●跟着白色标记一路突围，路上小心敌人的雪地摩托，被撞到会即死。山坡下坚持一会儿后把两辆驶来的摩托驾驶员干掉，骑上摩托开始雪地狂奔。

●RT是开车，B键倒车，LT可以用手枪向前射击，干掉前方的摩托，小心路上敌人的RPG，注意左右闪避，万一被卡住就倒车调整，不要耽搁太久，后面有直升飞机追杀的。

●一路狂奔后来到下坡段，保持速度的同时别撞到树上，飞跃峡谷时调整好方向，一定要落到路中间才行。继续奔驰一段后与我方接应的直升机会合。

MISSION 04

●扮演恐怖分子执行恐怖主义行动。一开始和同伙们一起对手无寸铁的平民进行扫射式屠杀，之后跟着他们走，机场的保安丝毫不构成威胁，所到之处只有血腥的屠杀。

●杀到楼下门口，发现大批防暴警察已经赶到，跟着同伙一路杀过去。警察都带有盾牌，用手雷和闪光弹会有奇效。

●每处的警察必须全部杀光同伙才会继续前进，注意用掩体防护，警察的盾牌可以拿起来用。不过拿着盾牌不能开枪，只能用来挡子弹，而且要正面朝向子弹才有防护效果。

●都清光后跟着剩余的两人进入车库，接应的救护车前，玩家被领头的同伙一枪打死。

MISSION 05

●比较有难度的一关。一开始驱车缉拿逃跑的恐怖分子，对面的匪徒开枪时要在车里蹲下才能躲过一劫。下车跟着队友去追人，速度要快，路上不要伤及无辜，在一个胡同口发现目标，一枪撂倒。

●向前走一段后来到居民区，发生激烈的巷战。这里是恐怖分子的老窝，敌人数量非常多，房屋内、街道上、房顶上到处都是，要借助各个房屋的掩护逐个消灭。注意一些油桶，不要炸到自己。这里干掉一定数量的敌人后就会出一次存档点。

●顺着右侧的胡同口前行，路上有两条狗要小心。进入狭窄的民房区，头顶房屋的窗户、天桥上都有很多敌人，小心应付，一个岔路口继续向前从后面绕过来，那里有存档点，左前方楼上有个开枪的和使RPG的，把看到的敌人都干掉后从对面的楼梯爬上去。

●上楼后先把屋里的敌人解决，之后借着掩护清扫外面的敌人，这里是上下梯形的多层次建筑，上层楼顶上有很多打黑枪的匪徒，不解决的话很难继续

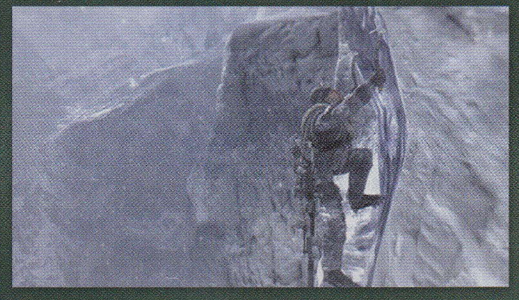
PS3	本刊译名：使命召唤 现代战争2			2009年11月10日
X360	第一人称射击	Activision	59.99美元	美版
	BD/DVD	1-4人	720P	17岁以上



前进，必要时用手雷和闪光招呼。一路杀到最顶上，与队友会合完成任务。

MISSION 06

●开车一段路后会从车上下来，迅速跑远车会炸掉，之后跟着队友一路前行。
●到一条马路，发现匪徒的装甲车，按提示向路中间扔烟雾弹，借着浓烟的掩护冲过去。进右边的胡同，边打边前进，来到一所加油站。
●先攻下有距离标示的咖啡厅，从屋里的梯子上房顶，这里有自动防卫机枪和狙击步枪可利用。在有提示的角落看把下方出现的敌人全部消灭干净。
●回到楼下，发现敌人的装甲车前来发彪，中间很难突破，顺着右边绕过去，利用烟雾弹的掩护杀进



目标的屋子里，拿到柜台上的AC-130定位器。
●按方向键右打开定位器，红点都是敌人，白色标记则是重点目标，炮弹发射之后可控制导弹的飞行方向，把装甲车炸掉。
●出现新目标，杀回刚才的餐厅里，之后掩护外面的队友救回人质。这时四面八方围上来大批敌人，找个隐蔽的地方用导弹定位器逐一轰炸白色字样的目标，直到不能再炸为止。继续坚持一段时间，直到出现新的距离目标。
●再度杀回刚才拿定位器的房子内，在箱子内拿起“毒刺”对空火箭炮，瞄准天上的武装直升机，锁定后一炮将其轰下。再坚持一会儿我方援军赶到，和队友一起朝目标地点撤退，全员登车后撤离。

MISSION 07

●这次要在市区杀出重围。第一个激战点台子右上角有狙击步枪可拿，清扫四周的敌人，重点打掉正前方车上的机枪手，之后继续前进。
●在街道激战时可以从楼梯爬上路边的房顶，把上边的人干掉，掩护下边的同伴前进。穿过几条街道后，拐角对面的房子里有RPG，下边的车上有机枪手，用狙射掉。
●杀过一个有很多鸡笼子的菜市场，把敌直升机降下的敌人解决掉，之后从房子边缘爬上去，朝接应的直升机方向撤退，眼看就要抵达结果一个没抓住掉了下去。
●清醒后发现追兵已经杀来，这时手里没有武器，必须全速逃跑。火速进眼前的门一路狂奔，看见楼梯就上去，出路口一直朝前跑，来到房顶处从右边绕过去，注意别掉下去，向左再向右，最后看到直升机就加速前冲一跳，最后关头抓住软梯捡回一命。

MISSION 08

●一上来的街道激战就异常激烈，大街上、房屋内敌人火力相当猛，所幸友军数量也不少，还有装甲车护驾。建议从右边房子内穿行前进，相对安全些。
●干掉一批直升机空降的敌人后，跟着大部队沿着公路一路杀过去，路尽头一座大屋子前冲出大批敌人，以迂回包抄的方式从侧面杀上去，清光残敌清理一下手里的武器。
●穿过一座桥后发现马路右边有座豪宅，有很多匪徒在其中据守。借着队友的掩护从右边绕过去，干掉掩体后的敌人进入豪宅，里面有客厅、卧室、酒库、车库、台球厅，后院还有游泳池和假山，实在奢华得不行。小心清理藏身在各个角落的敌人，最后从游泳池处来到外面。
●敌人有炮车向天空射击，这时提示按方向键右打开红外线，用红外线对准炮车按RT键炸毁灭炮车。
●炸掉两台炮车后全军开始撤退，跟着大部队原路返回，进入一座被炸毁正在燃烧的房屋，上楼做掉一个看守后找到目标物品，回收之搞定收工。

MISSION 09

●从深海潜水潜入茫茫大海上的基地营救人质。浮上水面后，按右摇杆把上边的敌兵拖下水弄死。
●在门上装上炸药，门炸开后在慢动作特写间把屋内的敌人都干掉，不要打到人质。成功后出来上楼梯，同样是炸门慢动作特写救人，之后在屋内的角落装上C4炸弹，出来跟着队友上楼梯，把炸弹引爆。
●大批敌人蜂拥而至，还伴随有武装直升机，不要硬拼，去右边的房间内，清光敌人后能找到一枚RPG，扛上它把直升机轰掉吧。玩家手中另一把枪带红外瞄准器，在这种视野差的地方非常有效。
●一路来到一处类似仓库的地方，这里是个难点，几条过道内埋伏着大量敌人，远处还有使红外瞄准枪的狙击手。这里要先利用红外瞄准枪把远处的狙击手和上方数个RPG射掉，他们的威胁非常大，使RPG的要在其露头的第一时间射死，以免其缩回去装填弹药。远处的敌人清的差不多后队友就会分批冲上去，跟着他们上去，同时小心角落里的残敌。别冤死在这帮蹲墙角死猫的手里。
●冲到一所房间内，往门上装炸药，又是慢动作救人，小心左边有个家伙会冲过来上刀子，优先把他打死再射其他敌人。成功后出前面的门，接应的友军直升机已经赶到，加速跑冲过去，上飞机离开这个鸟不生蛋的地方。

MISSION 10

●搭乘直升机进攻恐怖分子的城堡，先在飞机上用狙击步枪狙击城楼上的敌人，飞机盘旋降落在城堡上，先清理外面和城壁，之后攻进内部。
●在螺旋状的建筑内边打边前进，队友会负责打开铁门，来到中央的铁门处，队友开门时四周冒出很多敌人，这里地形非常不利于战斗，拿起地上的盾牌防护要紧，坚持一会儿后门被打开，跟着队友继续前进，一路来到下层。
●炸开墙壁后趁慢动作把眼前的敌人都扫光，往前走会出现大批拿防暴盾牌的敌人，同时左边和右边的楼上也出现数名敌人，这里有些难度，二楼的敌人会朝下打冷枪，而盾牌兵会一个接一个冲过来，枪弹打正面对他们效果很差。建议先找个角落等盾牌兵冲过来时借队友的掩护绕到侧面和后面解决他们，或拿起一个盾牌和他们打近战，两下就能干掉一个，手头的地雷也可以灵活运用。清光盾牌兵后再慢慢料理楼上的杂碎。从炸开的坑跳下去，穿过水道后炸开墙壁，一阵混乱中主角被一个人用枪抵住的脑袋，好熟悉的面孔……哦，这不是我们敬爱的普莱斯队长吗！（您没死啊）
●救出前辈后城堡开始爆炸了，迅速撤离。跟着众人一路小跑，跑到一处后墙塌了，立刻掉头往回跑，跑到尽头时地面塌陷了。醒来后发现我军直升机已经放下了缆绳，抓住一条绳子火速向上飞去，城堡爆炸前成功逃出生天。

MISSION 11

●地下掩体内疲倦的士兵们在卧床休息，但地面上却是战火连天，美军正在夜攻被占领的白宫。沿着战壕向大楼前进，借着我军装甲车的掩护冲进白宫大楼右侧的门。
●打死楼上楼下拦路的敌人，冲进内部，顺着楼梯上楼，留意在门后边打黑枪的敌人，一路杀到露天的阳台处，清光里面所有的敌人。
●这里先扛起地上的对装甲迫击炮，玩过前作的都知道怎么使吧，根据箭头指示瞄准绿色框的目标，锁定后发射击毁目标，依次轰掉天上的几架直升机和地面上的三辆坦克，最左边的一架直升机要等其

从墙后边飞过来时再轰。

●轰完后操作阳台边缘的小炮，拉摇杆上放大焦距，轰掉远处数个扛毒刺火箭炮的敌兵，之后敌人直升机再度袭来，并朝阳台这边开火，扛起迫击炮小心轰掉几架，之后出现一分半倒计时，迅速跟随队友上楼顶，搭乘武装直升机起飞，起飞前用机枪把逼近的一架敌直升机击落。

●战斗远未结束，飞在空中的我军直升机遭到敌地面部队和空中直升机的围追堵截，向能看到的敌人疯狂扫射吧，飞到一座大楼前飞机中弹坠落。

●醒来后发现自己还活着，但被飞机残骸卡住动弹不得，一名战友把枪交到自己手上后被打死了，和两名残存的战友挣扎着战斗了一会儿，一架敌武装直升机飞来，刺眼的白光把一切都遮盖了……

MISSION 12

●经典的双狙人回来了，这次由我们的普莱斯队长带队进行雪地潜入任务。这里要时刻跟随队长共同行动，一开始向前走，发现敌人，先不要开枪，等敌人过去后，蹲到右边的树丛旁，朝最近的两个并排敌人开枪，一枪一个，连续打死两个。

●之后趴到左上方的路边，前面路卡处是左边一人一狗，右边两个人，连续打死任意一边的两个后，队长会把另一边的两个打死，速度要快。

●穿过路卡过桥，前面是两个人，连续两枪撂倒。之后在路口被敌装甲车发现，迅速向前跑进树林。

●敌人开始带着狗搜山，山坡下的敌人等其走远后溜过去。继续向前发现左边一人和右边两人，照例一人一边同时解决，打左边那个人时还会有条狗窜出来，迅速毙掉。滑下雪坡与几名战友会合，开始正面突破。选好合适的枪支打阵地战。

●继续前进，来到敌人基地，箱子上有带雷达的枪可用。按提示呼叫AC-130轰炸基地中的飞机，总攻开始。基地内的战斗隔一段时间就可以呼叫AC-130空中轰炸一次，要好好利用，同时注意会爆炸的汽车和游桶，尤其是油罐车。

●一路杀到港口，跟着队友顺楼梯上房顶，射击从港口对面出来的敌人。一段时间后突然一声巨响，一发核弹腾空而起，照亮了整个天空……

MISSION 13

●继续第11关的剧情，被探照灯照到后镜头转到了外太空，一名宇航员正在太空作业，一颗在美国上空爆炸的核弹把太空都扭曲了……

●镜头回到地面，爆炸的核弹把天上的直升机全部摧毁，开始逃跑，跟着队友全速逃跑，慢了会被火球炸死，跑到右边的屋子里为止。

●外面安静之后出门，天上下起瓢泼大雨，跟着队友进入一座大楼，这里漆黑一片，利用闪光弹、手雷、枪榴弹效果不错。

●消灭敌人后从楼上跳下，干掉坦克上的几个敌人后来到一辆公交车前，等队长把火把扔过去后消灭所有的敌人，之后跟着队友进入地下。

MISSION 14

●接着前一关，从地下上来后，阵地前方的大楼射出密集的火力，不要管它，向左边的目标地点冲去，途中的一颗树处借着掩体把对面使RPG的射死，之后顺着左边绕过去把守门的敌人解决。

●进屋后边打边走，一条长长的过道处敌人火力很猛，最好从左边的石墩子处蹲着走，顺便把楼上的敌人收拾掉。

●来到上楼的地方，这里要尽快跑过去，不然会被爆炸炸死。上阳台后按RT键点燃信号烟花即可。

MISSION 15

●镜头转向俄罗斯山区，跟着小分队沿着山麓前进，途中遭遇地雷，要立刻卧倒免去一死（按住B键），把左边山崖上的两名RPG毙掉，之后边打边前进。

●来到一所民房内，在有提示的各个门上安装炸弹炸开门杀光里面的敌人，一楼一个、二楼一个，底下的一个要从外面绕过去。

●都搞定后调查一楼桌子上的电脑，之后要在限定时间内守住住电脑桌，敌人会从两个门不断涌进来，建议守在楼梯后面的里屋处，能同时看住两个门还能直接照应到电脑桌。

●计时结束后从电脑桌上回收重要物品，之后迅速出门朝标记的目标地点撤离，多利用闪光弹和手雷开路，一直跑到发生剧情为止，一个叫Shephard的军官突然打死了主角和身边的战友，抢走了千辛万苦得来的物品，并焚尸灭迹……

MISSION 16

●一开始前方就有两拨人在混战，这里除了自己以外全部都是敌人，用手里的一把消音狙击步枪把他们一个个都点死。但有人注意到你还是会朝你开枪的。

●朝标记点前进几段路后，天上的直升机在和地面的炮车对射，直升机不会向玩家开枪，把炮车的射手和附近的敌人干掉即可。

●从飞机残骸里钻过去，先把对面盆地里的人狙死再下去，之后从上坡处一路向前，上同伴的车，一段惊险的飚车后驾驶员被打死，代替控制方向盘后，要让车对准飞机仓门一口气冲上去。

MISSION 17

●和普莱斯队长一起二人组行动，一开始先等下边的人过去，听队长说3、2、1后同时把右边的三人一狗干掉，之后下去，把走过去的两人一狗射死，之后顺缆绳飞到下面，按右摇杆把下面的人弄死

●山洞里漆黑一片，按方向键上开夜视仪，先躲在角落里等几个敌人过去，之后把剩下的一个看门的狙死。继续向前，狙掉两个人，右边出先大量敌人，跑到前面的过道，朝敌人堆扔几颗手雷，再干掉几个没死的，都消灭后出山洞。

●山洞外侧毫无遮掩，敌人的火力又很猛，所幸有盾牌可用，扛起盾牌一路猛冲，注意正面要时刻朝向敌人的子弹，冲到敌人面前用盾把他们都打死。

●来到下一个地方，敌人中间有很多盾牌兵，用手雷和闪光拖住他们，绕到侧面消灭之。进左边坑道时要确保右边的敌人都消灭干净了，不然他们会从身后打黑枪。左边坑道内有带红外瞄准镜的枪可用，盾牌兵也不在话下，打其露出的部位即可。

●坑道的敌人全部消灭后，把尽头的门炸开，杀光里面的敌人，把队长身后的倒计时炸弹开关打开，之后迅速跟着跑出门滑下山坡。

●山坡下敌人很多，天上的直升机可以用火箭炮轰下来，炮楼上的敌人用狙打死，再用手雷和闪光辅助，把对面的敌人都消灭干净，进入前方的山洞。

MISSION 18

●Shephard乘船逃跑，迅速搭乘快艇去追人，操作方法和骑雪摩托一样，注意与目标的距离，超过200米就会任务失败。

●半路的石崖和桥上有不少敌人骚扰，LT键开枪可解决他们，打中油桶也能省不少事，同时左右闪避对方的子弹和RPG。

●穿过一条洞窟后追到外面，有敌人的直升机和快艇出来干扰，这里场地很大，追的时候不必沿着一条直线，多绕几个弧线会安全许多。最后追到瀑布处，快艇跟前边的Shephard一同栽了下去。

●从昏迷中醒来后已是一片狼籍，摇摇晃晃的走到炸毁的飞机右边，Shephard狼狈的跑出来，跟上去，一辆汽车前找到他，结果被其一刀捅进了胸膛……突然出现的普莱斯打飞了Shephard的枪，这时要交替按LT和RT爬去拿枪，失败后再次从昏迷中醒来，把视角向右移，开始拔自己胸口上的刀，持续不断的按X键直到把刀拔出来为止，视角向左移，瞄准Shephard，按下RT键，一刀飞过去结果这个混蛋的性命！救援直升机赶来，英雄回家了……



一杆枪，一身军服，讲述属于男人的故事，无比残酷的反恐战争，映射出对人性的反思，到底什么才是英雄？什么促使不断超越？经历了一切就会明白！

光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝

兼具战略要素的AP行动点系统

所谓AP系统，指的是当角色在宿屋全回复后就会拥有5个AP行动点，在战斗中使用任何操作都会消耗效应的AP点数。例如最基本的物理攻击和使用道具需要消耗1点，各职业最初的附带特技需要消耗1点，中级和高级的魔法以及职业特技需要消耗的AP点数则相应增加，最高的特技需要耗费全部5点AP。本作中没有传统魔法值MP的设定，一切攻击和行动都围绕AP进行。

那么，AP要怎么才能回复呢？我方每回合开始时（包括最初进入战斗那个回合）会自动回复1点AP。如果使用第二个指令“蓄力”（**ためる**）的话也可再多回复1点AP，需要注意的是，通过蓄力回复的AP是在敌方回合——准确来说是我方选择完指令开始战斗后自动回复的。蓄力回复AP的优先顺序高于我方任何技能，利用这个特点，可以更有效的进行快速回复，如何利用这个特点，下面会有专门的一个举例说明。



↑任何操作都需要耗费AP点数，蓄力除外。

除了自动回复和指令回复外，还可以通过使用**エーテル**系的道具来回复。另外，某些职业特有的性能也可以节约AP，例如黑魔法使使用所有黑魔法所需的AP点数自动-1，白魔法使也是同样。 □文/北斗

利用宝石进行职业和装备的强化

本作中无法直接从敌人身上获得金钱，战斗胜利后会根据敌人的种类给出各种宝石，宝石一共有八种。将宝石在商店里卖出即可获得不菲的金钱，同时，宝石也是升级职业和强化装备的必备物品。

升级职业的话直接在转职界面就能进行，每个职业最多能升级3次，每次升级都可以学会新的职业特技。升级职业的方法是通过给皇冠镶嵌特定的宝石组合，升级皇冠所需的宝石组合是固定的。

强化装备的话则是去商业都市内右下角的锻造屋，与锻造师对话即可免费给武器、铠甲和盾牌进行强化，每强化一次该装备的数值提升1点。最开始的时候只能进行9段升级，但是可以通过在四大百层高塔的第80层打败BOSS后高概率掉落的奥利哈刚（**オリハルコン**）来提升改造段数。每给锻造师一个奥利哈刚，装备强化段数上限就会加10。强化装备也是通过镶嵌宝石来实现，但是可以通过按B键来反复变更宝石组合。



NINTENDO DS NDS	本刊译名：光之四战士 最终幻想外传		2009年10月29日
角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
卡带	1人	256MB	全年龄

全部七大隐藏职业的获得方法

本作中一共有28个职业，但是按照剧情流程正常打下来的话你只能拿到21个职业，到暗黑剑士为止了，那么，最后7个隐藏的职业该如何获得呢？

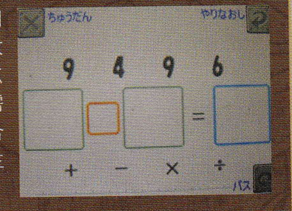
针子

“针子”是在商业都市的武器商人处玩JS小游戏，单日营业额超过20000的话就会自动开启。也即是说必须是10件物品，3个5000、3个1000和4个500的价位全用上且卖出。这个职业属于辅助性质，职业特技主要是通过装备的合体来提升各项能力。



驯兽使

“驯兽使”是在地图西北角英雄罗兰的故乡因比迪亚，与小女孩玩扑克牌游戏点数超过250以上自动开启。这个小游戏需要你在第3个回合将所有数字的结果组合出10，每回合的数字就是该回合点数。主要是捕捉怪物并利用它们进行战斗。



音乐家

“音乐家”是在艺术港町里贝尔特下方村子里的通信屋内，对话后选择“景品”，进入后花2500Pt购买“音乐家の乐谱”后自动开启。音乐家的职业特性可以看成是诗人的高级版。此职业还有一个特性：音乐家数量越多，其能力越高。

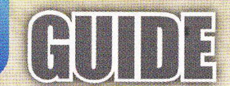


四个隐藏职业

四个隐藏职业：忍者、贤者、记录士和语り部需要分别挑战世界的四个一百层高塔后才能开启。这四个隐藏职业可以说是究极职业了，相当之强大！语り部更是5代中最强的素人属性。



另外再说一下：这七个隐藏职业是不受黑暗世界力量封印影响的，也就是说你完全可以不开启之前那21个职业，而是用这七个隐藏职业直接去挑战卡奥斯。不过，最后四个隐藏职业都能拿下的话，卡奥斯早已不足为惧。



值得向大家推荐的强力使用职业技能组合

游戏中包括最开始的"素人"在内，一共有多达28种职业可以选择，虽然说从游戏的流程设计来看，厂商是希望玩家能尽力将每个职业的特性都能利用上。不过说实话，尽管各人的喜好不同，但是从实用的角度来看，真正好使的职业和技能搭配也就那么一些，这里给出一些小编推荐的组合吧：

SYSTEM1 白魔法使

首先是白魔法使的初级特技"いのる"+初级回复的组合，因为这两个技能每个技能都只需耗费1个AP点完全可以自动回复补充，如果你队伍里有两个白魔法使的话，完全可以让两人交替使用来达到每回合都能全员补血的目的。白魔法使的第一个升级技能しゆくふくはいのる的高级版，消耗两点AP，回的血更多，但个人认为大部分情况下用不着。

SYSTEM2 黑魔法使

其次，如果你是魔攻爱好者的话，那么黑魔自然是首选了，游戏里有各系魔法，因此也完全可以通过组合来打击不同BOSS的属性弱点。黑魔法师的所有职业技能都特别好用，最开始的まりょく可以提高魔攻；冥想（めいそう）是まりょく的升级版，冥想+魔法的连携攻击很强大；はんしゃ可以帮助全员反射敌人的魔法，不过没必要让黑魔去干这种活；まどう是敌全体的超强魔法，此招无需配合冥想，个人认为比究级黑魔法ミ－ティア更实用。

SYSTEM3 诗人



诗人虽然是个辅助性职业，但在历代FF作品中用好了都是非常重要的角色，几个职业技能：エ－ル、モテット、アリア分别提升全员攻击、防御和各项数值，BOSS战中很好用的辅助角色。

SYSTEM4 精灵使



精灵使这个职业虽然攻击输出不行，回复役也不擅长，但是他有一个极为强大的技能：ミステリオ，这个高级技能可以提升我方全员的抗性和能力，而且与其他职业特技的提升并不重复！最终BOSS战我就是靠的他了……

SYSTEM5 勇者

下面来说说我最喜欢的物理攻击输出职业，那就是勇者了！个人感觉这个职业简直就是逆天的存在，不但HP和力量极高，而且ぜんぎり和とどめ两项特技简直就是杂鱼和BOSS的克星啊！配合正确的属性武器，两个勇者输出完全能在三五回合内捏倒绝大部分的BOSS！

SYSTEM6 武道家



另外一个值得推荐的物理攻击输出职业就是武道家了，几个职业特技中，かくとう可以大幅提升会心率，チャクラ可以让自身的HP翻倍，おうぎ的攻击力更是相当之彪悍。"かくとう+おうぎ"是格斗家最强大的输出连携。

SYSTEM7 商人的最强攻击



这里再单独说一下究级白魔法ルクス，这是我在攻略里最优先推荐拿到的光之神器，此招几乎涵盖了所有有利属性的白魔法：提升我方全员HP上限+提升我方全员物攻、魔攻、物防、魔防+每回合自动回血+每回合高概率回复两点AP！绝对是神技！打BOSS首回合必用的技能！

最后，再附赠一个真正最生猛的技能：商人的最高级职业技能"カネしだい"！这个"カネしだい"技能就伤害值来说是本作理论中的最强技！这个技能每使用一次都会消费1000G，但是其所能给予敌人的伤害则与你现在的金钱总数有关，公式是伤害值=总金钱/100。也就是说如果你身上有10万G，每次伤害就是1000，如果你身上有100万G，那么每次伤害就是1万！而且每次实际只需消费1000G！只要你有足够的钱，就绝对能秒杀BOSS……

利用皇冠进行转职的特色系统



↑利用特定种类的宝石组合就可以升级皇冠，学会新的职业技能。

既然是FF，那么转职这么经典的设定自然是必不可少的了，与正统作品不同，虽然这次新职业的开启也是需要从水晶处获得。但是本作中的职业是以皇冠（クラウン）这个介质来实现的，也就是说你从水晶处获得的是特定职业的皇冠——当然这个"皇冠"并不需要你去装备。

在转职界面选择特定的皇冠就可以随时转职成对应的职业，每个职业都有自己的特性和技能。各个职业最开始时就会附带一个技能，然后我们还可以通过给皇冠上镶嵌宝石来升级该职业，升级后的职业可以学会新的强力特技，每个职业的皇冠最多可以升级3次，也就是说每个职业可以拥有4个专门的职业技能。越是高级的职业技能，每次使用所需耗费的AP点数自然也就越多。

属性弱点解说与经验值分配原则



↑属性在本作中非常重要，正好对应BOSS弱点属性的话战斗会轻松许多，否则就会极为费时费力。

游戏中一共存在六大属性，而且是两两相克的关系，分别是水火相对、风土相对、光暗相对。每种怪物和BOSS都有自己擅长的属性攻击，大部分情况下，敌人擅长的属性其相对的属性就是其弱点，例如火属性的敌人弱点是水等。如果我方攻击属性正好是其本身擅长的属性的话，就会出现GUARD，伤害大幅减少；如果我方攻击属性正好是其弱点属性的话，就会出现WEAK，伤害大幅提升。需要注意的是，并非所有敌人都对应上述规律，例如雪原上的敌人擅长水属性，弱点确是光属性；少数BOSS则基本是全属性免疫……

经验值方面，战斗胜利后每个队员获得的经验值是相同的，与队员数量无关——不管你生存的是1个队员还是4个队员，每个人能得到的经验值都是相同的。不过，每个敌人得到的经验值并非固定不变，虽然其能力不会提升，但是你能得到的经验值是与自己的等级成正比的。也就是说，我方队员等级越高，战斗后能得到的经验值也就越多——即便是同一种敌人。还有，决定经验值高低的，是我方等级最高的那个成员。利用这个特性多少还是可以做点小文章的，呵呵。

多人同时攻击敌人的强力连携技

在游戏中，还存在"连携攻击"这个设定，例如当你有2个及以上队员使用普通物理攻击（たたかう）的话，那么就有一定几率发动连携攻击，连携攻击给敌人造成的伤害很大，可能由2个人发动、也可能由3个人甚至是4个人发动。可以通过给队员装备增加连携发动几率的饰品来提高发动成功率。从实用角度出发的话，BOSS战时还是不必太多去指望连携攻击了，后期的强力职业技能足以。



↑佩戴这个饰品可以提高连携率。

挑战四大一百层高塔的注意事项

当游戏流程进行到末期，在魔女之馆处从罗兰那里得到万能钥匙（すべてのカギ）后就可以开启所有的门了，这其中自然也包括分布在世界四个角落的神秘灯塔。虽然此时就能挑战，但还是建议通关后再来打比较稳妥。下面介绍一下闯塔的规则和注意事项：

1、各个塔各层都是随机生成的迷宫，越到上层越是复杂，不提供地图或是自画地图的功能，而且楼梯地点完全无规律可言。

2、每10层会有一个传送阵，但是第10、30、50、80和100层各有一个BOSS，需要打败BOSS后才会有出塔的传送阵。第40层可以购买强大的防具和武器，第70和第90层有宝箱。从传送阵出去的话，下次只要不与塔门口的人对话选择重新开始，就能从上次出来的层数继续前进。

3、第100层的BOSS都是以前的同伴，胜利后可以开启对应的隐藏职业。西南方月砂の塔的BOSS是キリンジュ，获得隐藏职业忍者；西北方需要乘神兽进入的神木の塔的BOSS是トルテ，获得隐藏职业贤者；东北方试炼の塔的BOSS是ぼうけんか和あいぼう，获得隐藏职业记录士；东南方神兽内部梦幻の灯台的BOSS是ロラン和リコッテ兄妹，获得隐藏职业语り部。

↑每一个高塔都是100层的随机迷宫。

4、挑战这四座塔没必要在途中的杂鱼身上浪费精力和时间，建议队伍里配备两个旅人，学会LV1的职业特技"とんずら"——百分之百逃跑成功。两人轮流使用即可利用AP的自动回复无限逃跑下去，打BOSS时才换回自己常用的职业搭配即可。其实这个"双旅人无限百分百成功逃跑法"，除了挑战高塔迷宫之外，平常赶路时也可以考虑使用。

光明与黑暗间的斗争 光之四战士最初的传奇！

序章
少年的旅立，四战士的出会

今天是主角参加成年礼的大日子，按照以农业和畜牧业著称的霍鲁恩（**ホルン**）王国的传统，所有步入成年的男子都必须去王宫中接受国王的祝福。

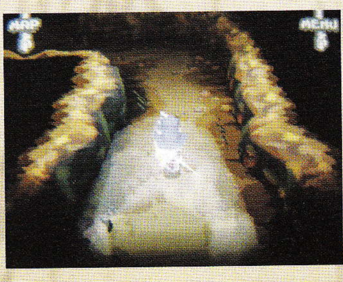
被老妈叫醒后，按照惯例先在自己家和村子里四处溜达溜达，与村民套套瓷顺便搜刮一下道具吧，自己家的壁炉中有一个药剂，与下方出口处的守卫对话可以得到一个复活用的**フェニックスのお**，民家里可以得到直接回城用的**ドラゴンのつばさ**，道具屋外与人对话可以得到一个药剂，宿屋2楼水桶处可以得到一个火把。收获颇丰，看来以后每到一个城镇都得四处搜刮一番了。

去王宫不需要出村。直接从村子里面向上走，穿过吊桥，右侧是一个紧锁的风车房，现在还进不去，往左走就是王宫了。1楼两侧的房间内都有好东东，其中有一个木盾。来到2楼谒见国王，对话中得知公主艾蕾被北之魔女抓走了，国王已经派了军队前去讨伐并希望主角能助一臂之力，无比经典而又老套的剧情……还是从了吧，之后国王会送主角一把**はがねの**剑。俗语有云："宝剑赠壮士，钢剑送炮灰"，出门吧！

回到村子里，宿屋门口会多出一个带着小狗的冒险家，与他对话可以存档。回家与老妈对话，可以得到一个形见の指轮，调查2楼的床可以免费睡觉回复HP和AP。出来向上走就是北之洞窟了，建议先在周围转上几圈熟悉一下AP战斗系统，顺便练练级。对了，打怪物只能得到各种宝石和道具，不会掉落金钱，宝石可以拿来卖钱，同时也是以后职业成长和强化装备必备的关键物品。

进入北之洞窟，下到B1F后发生剧情，这里会遇到一个牛头怪小BOSS，同伴朱斯卡也会在此时加入战斗。朱斯卡有一招火魔法和一个初级回复魔法，火魔法是牛头怪的弱点，此战主要得靠他的魔法输出。战斗结束后和朱斯卡对话，选择"**いいえ**"他便会加入我方团队。之后在迷宫里还有不少东东，其中一把攻击+3的**キコリの**斧在现阶段还是比较能派得上用场的。

出洞前可以在冒险家处存档，外面就是魔女之馆，进来后发现国王派来的讨伐大军横七竖八的躺了一地。中间的门现在还打不开，先进入左侧的门，可以看到对面有一个熄灭的烛台，往右走经过一条横廊，下一个场景向下走可以得到钢甲，换上。终于绕了过去，点燃烛台后听到机关转动的声音。回中央大厅的路上遇到被怪物包围的骑士尤妮塔，搞定怪物后与她对话选择第二项，尤妮塔加入。进入上方的门，得到一把**ホルンの**弓，来到3F，存档后进入，叫醒昏迷在地的公主，艾蕾也加入队伍。正要出门时，北之魔女出现，叫来一个怪物开始BOSS战。



BOSS是头飞龙，它在地面的时候主要使用单体物理攻击，一定伤害后就会飞到天上，此时会使用全体闪电魔法攻击，需要速战速决，火魔法输出仍然是攻击主力。胜利后水晶出现并得到游戏中的第一个职业：旅人，没别的选择，集体转这个吧，旅人这职业看上去是个菜鸟职业，其实非常强大，3个高级职业技能分别是必定逃跑、自动回复与召唤攻击，虽然现在宝石有限还强化不出，后期某一阶段还是极为有用的。



进入紫色的传送魔法阵可以来到魔女之馆外面，直接用**ドラゴンのつばさ**回城，序章结束。

第一章
各奔东西，沙漠之国

回到霍鲁恩王国，发现所有的人都被石化了！呃……那个存档用的冒险家除外，这家伙是人吗？来到王城，在这里遇到来自邻国里贝尔特（**リベルテ**）的调查团，调查团团长劝说大家先跟随他们去里贝尔特。公主艾蕾和朱斯卡决定离队跟随调查团一行，而主角和尤妮塔因为之前在村子里听说东北大沙漠中有魔法王国古拉（**グーラ**），决定前往古拉调查看看石化魔法相关的情报。光之四战士自此分别，之后的冒险旅程更是分分合合，聚散无常。

两人前往东北的沙漠，沙漠广袤无比且没有任何参照物，在里面很容易就迷路了，怪物比之前明显强大了许多，而且有的还会放毒，出发前多买点解毒草备用。进入沙漠后先往北走会来到月光之塔前，不必进去，从这往东走一段就会自动发生剧情，遇到**キリンジュ**并加入队伍。之后往西走返回月光之塔，塔里的地形比较简单，第一层四个楼梯左上角的是正路，其余几个可以拿宝箱。这里的怪物弱点都是风属性，**キリンジュ**的魔法剑配合风魔法非常好用，在塔顶5F调查中央的祭台就会得到**メルクマール**。

出来后按Y键就可以在上屏显示出沙漠地区的地图来，按照地图上的位置向东南走很快就进入了魔法王国古拉（注意：不开启**メルクマール**的话是无法进入的）。这里可以升级一下装备，左上角可以买到各种魔法，推荐风系和治愈系，土系魔法在游戏中基本没用。想要进王宫面见国王的话只能白天去，晚上会被守卫拦住，与国王对话后他会要求你先帮忙对付沙之恶魔"**サンドデビル**"。

与大臣对话后得知，沙魔住在东北边的沙之城，但要对付它必须掌握水系的攻击。现在我们队伍里还没有水系的武器和魔法，城里的道具店里倒是能买到水系的炸弹，不过为了长远起见，还是弄一本水魔法书先吧。记得之前有人曾经说过水魔法掌握在国王手里，夜里来到王宫，去2F边上的魔法研究所，白天有人把守的门现在可以进去了。下面是一个迷宫，最底下可以得到水系的魔法书，OK，装备上！

前往沙之城，第一层需要从右上方绕过去，第二层开始有流沙，一旦陷入流沙就会掉落到下一层去，直接贴着边上走就可以来到5F，不过途中有几个陷落点可以得到宝箱，里面有水属性的弓箭和小刀。记录完后就是对沙漠的BOSS战了，这家伙还是比较强大的，攻击力较高还会全体攻击。对付它必须先使用水属性的攻击，例如水魔法或水炸弹，如此一来即可让其身体的沙子固化，此时才能对其进行强力杀伤，它也打不出全体攻击了。不过需要注意水系攻击的固化作用只能维持三个回合，之后需要再次使用。

胜利后得到大地之剑，**キリンジュ**决定与**アリアーヌ**前往精灵王国寻求世界树的幼苗改善沙漠的环境。水晶出现，开启黑魔法使和白魔法使两个职业。回到沙漠王国，一觉醒来，发现同伴尤妮塔不见了，独自走出宿屋，刚出门就遇到一只叼着世界地图的白猫，一人一猫开始了新的冒险。

第二章
艺术之港，小公主大冒险

在主角两人前往沙漠王国探听情报的同时，公主艾蕾和朱斯卡也在调查队的护送下来到了艺术家的国度里贝尔特。与躺在床上的朱斯卡对话，这懒家伙赖在床上不愿意动弹，甭理他，先独自出去逛逛。里贝尔特分为上下两个部分，上面是城市，下面是港口，各自有独立的存档点。道具屋里防混乱的披风可以买了，别的装备自己看着办吧。与市民对话得知这里进场有海贼袭击，小孩子们却对海贼的生活颇为向往，左上角的房屋内与小男孩阿波罗对话得知他父母都被海贼抓走了。

回去与朱斯卡对话，这家伙一听有海贼立马来了精神，加入队伍。出城，建议队伍的职业配置为公主白魔，朱斯卡黑魔。前往东南面海滨的盗贼基地，门口处需要回答正确的暗号才能放行（答案是"自由"）。来到B1F，这里是个岔路口，先往左走下楼可以拿到300块钱，回去往右走。B2F是个岔路口，中间是存档，左边和右边的宝箱各有一个怪物所化的海贼看守，打败怪物后得到土属性的长枪和大地之杖。

BE3F与海贼船长德雷克对话才发现这家伙也是怪物变的，BOSS战！这个怪物还是很强的，狂战士单体攻击，特别是掷斧的全体攻击很有威胁，建议让公主第一回合使用技能"**いのる**"让回复魔法全体化，下一回合再加血，如此反复；黑魔法使朱斯卡则一回合用技能"**まりょく**"提升魔力，下一回合使用魔法攻击，如此反复即可搞定BOSS。

胜利后在B4F发现N多宝箱，全都收入囊中，被抓走的阿波罗的父母以及真正的德雷克船长都被关在了这里，调查中间绿色的艺术品后发生剧情。回到里贝尔特，与阿波罗一家对话可以得到饰品作为谢礼。

晚上来到里贝尔特城与港口的连接处，发现桥被大水所淹，出现了一个大漩涡。进入里面是个迷宫，



敌人有的会沉默攻击，考虑到现在我们的配置是魔法型的，所以解除沉默的**やまびこそう**（回声草）还是多买几个吧。迷宫里注意有的地形踩上去会损血，被封住的大门需要调查附近所有悬在空中的沙袋让其落地才能打开。尽头处的BOSS其实是个很弱的家伙，攻击力一般，但是喜欢使用各种异常状态攻击。建议装备上放混乱的披风，中了沉默就及时解除，中毒的话掉血很少，根本不用管。

搞定后精灵莉莉贝尔（**リリィベル**）出现，地上有一个宝箱，朱斯卡和莉莉贝尔都认为宝箱是个陷阱，公主却执意不听。朱斯卡一生气，带着精灵先回城了，公主打开了箱子之后……竟然变成了一只白猫被大水冲回了城里。去房里找朱斯卡，这家伙当然认不出已经变成白猫的公主了，莉莉贝尔倒是感觉了出来并能与动物自由交谈。与城里的阿猫阿狗们对话，

得知西边山脉中有一个可供动物进出的通道，出城去那边找找就能进入了。

在通道内的岔路口处遇到一只大熊，战斗中明显不敌，关键时刻莉莉贝尔用尽全身法力击退大熊后，救醒公主并留下一根羽毛（**リリィベルのはね**）后就消失了。之后水晶出现，开启新职业盗贼和诗人。继续向左走，出了通道后就是沙漠，进入古拉王国，正好看到独自一人的主角走出宿屋……

剧情终于接上了，原来之前主角遇到的那只叼着世界地图的白猫就是公主。利用公主的猫形态可以在村子里钻钻洞啥的，搜刮一下吧。出城，来到最上方的妖精**の**道，这个迷宫跟北之洞窟一样都需要使用火把。出来后继续往北走进入精灵的国度艾尔巴（**エ**儿**バ**），然而主角刚走两步变被石化了……

第三章 商业都市，占卜师的阴谋

视角转回还在里贝尔特的朱斯卡，这个反应迟钝的家伙，对公主和精灵的离开完全没有半点感觉。这时一只流浪的黑猫钻了进来喵喵叫了两声，朱斯卡终于醍醐灌顶福至心灵，认定了这只黑猫就是中了宝箱陷阱后被诅咒的公主。为了帮助“公主”解除诅咒，朱斯卡带上黑猫在城里打听了一番消息后决定前往北方的商业都市乌尔帕斯（**ウ**儿**ペス**），听说那里有个挺厉害的占卜师精通此道。

现在按Y键也可以打开世界地图了，往北走进入狩场**の**洞窟，里面需要使用火把。正路的话直接往上走马上就能出去，不过往右的岔道下去的话可以得到回复AP的**エ-テル**、一把雷神之斧，B4F中间的草丛里还有一个**ハイエ-テル**。出洞后向西北方向走，进入商业都市乌尔帕斯，这里由卖防具、武器、道具和饰品的四大商业巨大所把持。



在左上方广场中可以找到尤妮塔（这家伙怎么跑到这的？），现在她还不信你“黑猫是公主”的鬼话，不肯加入。打听到这里有个占卜师擅长解咒，但是占卜师只在白天才开门（城里的魔法店只在晚上才开门），来到右侧小巷尽头请求占卜师帮忙解除“公主”的诅咒，这家伙竟然狮子大开口要价10000大洋！以咱们目前这点家当来说，10000块钱简直就是天价了，无奈占卜师一个子儿也不肯少，没办法，去收完尤妮塔后在城里到处逛逛想办法吧。

与防具店老板对话，他愿意用2500块钱来换一个炸弹的碎片，这东西在城外的怪物地狱犬身上就能用盗贼的技能偷到，成功得到2500大洋，可惜不能多次交换。再去找道具店老板接受狩场洞窟的退治任务，前往狩场洞窟，进洞后往下走一点就能遇到怪物吉美拉，轻松搞定后回城拿到2500大洋，离目标又近了一点。再去找饰品店老板，这家伙……只是给了你3个不知道有啥用的饰品而已，得，武器店老板是咱最后的希望了！

要不还是武器店老板仗义呢，和他对话后再去店里右下角和人对话就可以开启贩卖装备的小游戏。你需要先把要卖的物品存在宝箱里，然后拿过去贩卖。每天能够贩卖的道具一共是10个，有时候可以进行捆绑销售，这个可以通过反复在小游戏的开始画面刷。能够定的价位包括50、100、500、1000和5000等，每个价位的数量是有限的，每天的营业时间有限，定完价位后自动贩卖，到点结算，结算时还会给出最近流行物品的提示，可以根据提示来进货，这样可以卖到更高的价位。玩这个的关键在于要漫天要价，虽然经常是售价更接近原价的容易卖出，但是利用捆绑销售的话，就有可嫩能够把低价物品卖到天价。虽然这么做多少有点碰运气的成分，但是赚钱速度极快，要不怎么说“无奸不商”呢！

建议在此处花上两个小时赚上个十来万的，先把城里的高级装备和魔法都多买点存保管处，这样剧情切换到别的同伴时就能直接获取，有个十来万的话以后整个游戏流程都不会缺钱花了。一切办妥后去找占卜师，花了10000大洋并把黑猫给他，占卜师让你先睡一觉明天再去找他。去宿屋睡觉，半夜醒来发现城里被妖怪们占领了，商店门口被各种怪物占领，与其对话就会战斗。武器店门口的怪物是BOSS恶魔**デ-モン**，这家伙的攻击以暗属性为主，最好装备上暗之盾，快死时还会给自己加血，花点时间将其搞定，仍然建议是黑魔和白魔的组合。

搞定恶魔后所有的怪物都消失了，与市民对话得知占卜师已经抢了艘船携款潜逃了（这点出息……），黑猫也被带走。与武器店老板对话后再去宿屋睡觉，清晨醒来，因为黑猫“公主”被绑走而自责的朱斯卡将还在熟睡的尤妮塔留在了店里，自己驾船往北去救公主……

第四章 世界树与精灵之乡

朱斯卡去救他的黑猫公主去了，而真正的公主还在精灵的国度艾尔巴为石化的主角而烦恼呢。艾尔巴是在世界树内建立的一个国家，这里居住的精灵能够自由与动物们交谈，但是精灵们并不怎么欢迎人类的到来并设立了结界，任何人类一旦进入艾尔巴都会被自动石化。

进入大树，往右走是世界树的根部，没走多远就会遇到一只自称是大魔法师的耗子托鲁特（**トルテ**），与其对话后加入，这家伙的技能里有连续魔法和冰系魔法。这里需要用火把照明，迷宫本身比较简单，在尽头可以得到动物之杖，对石化的主角使用动物之杖将其变成一条狗后加入队伍。在世界树上方找到女王，与她对话后得知最近守护神维罗（**ウイツイロ**）似乎有点不大对头，希望众人能帮忙去查看一下。

从女王面前左侧的楼梯往上走，是一个迷宫，尽头遇到守护神，这家伙二话不说就开始攻击众人，还是先用拳头解决问题吧。守护神是比较难缠的BOSS，单体攻击也还罢了，飞上天后的雷系全体攻击魔法威力强大而且附带麻痹属性。此战如果应对方法不得当的话很容易就团灭，BOSS的弱点是风属性，建议之前在这个迷宫里多刷一下，有种怪物会掉落武器“风之短刀”，攻击力+6并且最关键的是附带沉默效果。我用的组合是主角盗贼装备风之小刀和每回合自动加血的饰品，公主白魔，这样由于BOSS吃沉默就根本不用担心魔法攻击了，再加上风属性正好是其弱点，所以能轻松解决战斗。之后水晶出现，获得新职业精灵使和猎人。

胜利后先扒光耗子魔法师托鲁特身上所有的东西，踩传送阵回城后与女王对话，她会将动物之杖强化成变化之杖，这样我们就能自由在人类和动物之间进行变化了。同时，女王也撤销了结界，精灵王国以后也允许人类自由进入了，耗子魔法师托鲁特离队。告诉女王发生在霍鲁恩的石化事件后，女王表示自己的能力还不足以解除这么强大的诅咒，要么能找到释放诅咒的魔女本身，要么就去天空之城斯佩尔比斯（**スペルビス**），居住在那里的英雄罗兰（**ロラン**）或许会有办法。



正好最近天空之城要飘过世界树树顶，于是从右侧的楼梯上去来到树顶，尽头看到天空城，用变化之杖将两人再度变成动物后一跃跳了过去。结果——猫是跳过去了，狗却摔了下来。从空中摔下的主角再次赶回艾尔巴，女王告诉你天空城已经飞走，想要去天空城，就只能去西北雪原中的因比迪亚（**インビディア**），那里是英雄罗兰的故乡。

第五章 再会，英雄的故乡

又成了主角一人的SOLO，这里我选用的职业是猎人并升级出了第一个高级技能狙击，因为之后在雪原中会遇到一种很容易攻击MISS的雪精灵，用盗贼的话命中率是个问题。由于没有回复役，所以佩戴了自动加血的饰品，并带了一堆药。去之前记得买把光属性的武器，雪原的怪物大多是光弱点。

从艾尔巴沿路往西南走一段，在西面有个小山洞，与里面的人对话可以自由更改魔法的名称。到达地图西北角，进入山洞，山洞里许多道路都被冰墙封住了，必须点燃其附近的烛台才能够融化冰墙打通道路。需要注意的是，每一层都必须保留至少一盏烛台是点燃的状态，所以有的冰墙前有多个熄灭烛台的时候得来回折腾一下。尽头地上有个小洞，此处需要变成动物跳进去，进去之前记得把光属性武器换成随便什么别的属性。

与此同时，独自开船寻找黑猫公主的朱斯卡同学仍然建议转职成猎人，在海面上行驶的时候换上火属性的武器。向西北开，到达雪原东侧的沙滩后登陆也进入山洞，同理，换上光属性的武器。迷宫内的冰墙对应方法同上，过了存档点后将光属性的武器换成别的，在里面打败逃命至此的占卜师。这家伙虽然会各种状态魔法，但实际上就是废柴一个，然而打败占卜师之后这家伙竟然召唤出巨兽贝希摩斯（**ベヒュモス**）。

贝希摩斯是光属性防御的怪物，攻击力很强，没几轮后变成狗从洞穴中落下的主角正好来到此处，两人合力再次展开战斗。贝希摩斯的单体攻击虽然强，却无法对我方造成致命威胁，注意其身体变色后就是要释放附带麻痹技能的雷魔法罗兰。胜利后占卜师老老实实的将10000大洋还给了俩人并告之黑猫早跑没影了。

出洞后来到英雄罗兰的故乡——因比迪亚。这里的武器和防具装备都比较强大，建议及时更换，到达中间的屋子，从左侧上楼，遇到理蔻特（**リコッテ**），她是英雄罗兰的妹妹，那只黑猫就是她的宠物。得知众人的来意后，她表示要去天空城就只能将村子中的龙蛋孵化，要孵化龙蛋必须使用高温，只



有顶级火魔法**ファイガ**才能达到这个温度，之后理蔻特加入队伍。**ファイガ**只在商业都市有卖，所以之前我说过要将那里的好东东都买了存进保管处，现在直接取出来即可——如果你没有买的话，那么恭喜你，原路跑回去买吧……

拿到**ファイガ**后，对龙蛋使用却没有成功孵化出来，理蔻特突然想起，原来要孵化飞龙，除了温度之外还得有龙族的圣歌“龙**のたてごと**”才行。回屋与族长对话得到魔法钥匙（**まほうのカギ**），旁边的门用魔法钥匙即可开启进入。

在B3F有一个谜题，中间是四个飞龙的雕像，根据两旁的提示，要开启道路就必须让两侧的飞龙雕像互相面对。每个飞龙面前都有一个开关，按一下即可带动这个雕像和其两旁的雕像同时顺时针转动一次，最下方的开关则是让所有雕像复归原位。解决这个谜题很简单，让左侧上下两个开关各转动3次，右侧上下两个开关各转动1次即可。解决谜题后往前存档后就是对冰龙的BOSS战了。它的攻击以冰属性为主，火属性是其弱点，此战我主角是猎人用火属性武器加狙击技能，朱斯卡是黑魔法用顶级火魔法加冥想技能，理蔻特负责回复，可以很快搞定。胜利后得到龙**のたてごと**，同时开启两个新职业：武斗家和学者。出来对蛋使用后孵化出一条小飞龙，3人乘飞龙飞向了天空城……

第六章 天空之城，光战士齐聚

话说，被朱斯卡抛弃在商业都市的尤妮塔同学，某日得知天空之城正要飞临这里，通过城里的天空之塔的话就能到达天空城。不过在塔顶还要通过彩虹之桥才可以过去，只有忍者之靴（**にじのくつ**）才能在彩虹上行走。话说，之前仿佛在某个地方见过有卖这玩意儿的，5000大洋？不过现在暂时是去不了了，与防具商人对话，他表示愿意用自己收藏的忍者之靴来交换秘银矿石（**ミスリル**）。



与其他人对话后得知晚上在狩场洞窟出口旁边的森林里有看到过秘银矿石在闪光，现在是尤妮塔的SOLO时间，暂时将职业换成盗贼，来到洞窟旁边的森林里反复转悠，晚上会遇到怪物**ミスリルのタイマイ**，从其身上可以偷到秘银。回城，从防具店老板那换到了忍者之靴。再去找其他几个商业巨头看能蹭到啥好东东，武器店老板会给你一把锻造过的“**はがねの**剑+5”，饰品店老板处可以再得到一个“**トリリオンリング**”，道具店老板最抠门，只给了你一个加血用的药剂。

此时建议将职业更换成武斗家，HP和力量都比较可观，回复方面嗑药好了。准备妥当后开始爬塔，塔里地形单一，1F右侧过不去的地方可以在外面下河绕到后面去拿宝箱，上层有小房间的地方都有宝箱可拿，来到10F，只要身上带有忍者之靴，不必装备即可通过彩虹之桥进入天空之城地下。在B1F调查右上角装有绿色水的坛子可以回复满HP，在B3F遇到公主艾蕾并加入队伍。此处敌人比较强大，有空闲的话可以四处搜刮一下，不行的话就直接出去。

进入天空之城内部，这里各个商店包括物品保管处的营业员都是机器人，如果是人类形态的话与其交谈就会开战，必须变成动物才能正常交流……此处的装备以光属性的居多，来到最上层与英雄罗兰交谈，他却不愿意帮助众人。出来后与下方的空之魔女对话，她会告诉你罗兰的内心已经封闭了，要获得他的帮助必须先打开他的心扉。

从右侧的喷泉处即可进入**ロランのココロ**，这里的怪物都是暗属性攻击和光属性弱点，进入之前最好在城里买好相应的装备。正中央的大门被封印住了现在还打不开，先去上方的三个门，每个门里面都有一个人形的影子，与其对话后它会不断传送到附近，必须尽快追过去靠近按A键，多次追上后它就会告诉你自己内心开始封闭的原因：原来罗兰虽然从父母那里继承了英雄的血脉，却没有继承相应的力量；当初好友龙王死后罗兰变得越来越孤单，却还必须呆在天空城上守护世界……

将3个门的封印解除后下面大门就能进入了，BOSS战是两只地狱犬，左边的是火属性，右边的是冰属性。它们会各自属性的吐息攻击和强力物理攻击，每头地狱犬都能两动，关键是全员攻击的吐息比较麻烦，因为属性相克，你没法同时装备两种属性防御盾牌。此战可以用相克的魔法先打掉其身上的斗气，这样它们就不能释放吐息攻击了，不过这种斗气隔一段时间又会自动回复，到时候得再次打消。还有，干掉一只地狱犬后，如果不能在短时间内干掉另一头的话，其就会复活，不过好在复活后的地狱犬HP继承自生存那头地狱犬的剩余HP，所以即使复活了也可以慢慢打消耗战。

干掉两头地狱犬后，出来发现整个世界已经被黑暗所笼罩，原来刚才虽然开启了罗兰的心扉，却也同时将其深藏在心底的黑暗全都释放了出来。此时发现主角和朱斯卡也来到了天空之城，四名光之战士在历经磨难之后终于再次聚齐！

整顿装备，换上暗属性的防具，进入宫殿与暗化的罗兰展开BOSS战。暗化罗兰的主要攻击都是暗黑属性，不可对其使用暗属性的魔法，从实战来看，其几乎所有属性的攻击伤害都能削减（GUARD），不过光属性的攻击和魔法是所有属性中伤害最大的一种（其实也没多少）。没什么好说的了，慢慢耗吧，黑魔法使的冥想加光系魔法可以考虑作为此战输出的主力。胜利后开启新职业：勇者和诗人。

第七章 周游世界，寻找光之众神器

罗兰虽然从暗化状态脱离了出来，却因为缺乏勇气独自躲进了地下室说什么也不肯出来，与空之魔女交谈，得知必须去世界各地收集齐传说中的光之众神器才能消灭笼罩世界的黑暗。接下来的冒险，大部分没有明确的先后顺序，大家可以按照自己的喜好前往，这里给出的是小编自己的套路。另外，强烈建议队伍里至少有两个勇者作为输出主力，其第一个高级技能就是对付敌全体的攻击，清杂兵极为好使，第三个高级技能是全员连携攻击，对付BOSS简直就是速推的逆天技能！另外两个职业，回复役的白魔是必需的，稳妥派可以安排双回复役，其实另一个安排黑魔输出或是别的都行。总之，勇者是个爆强的职业！

首先去精灵王国艾尔巴——虽然这个任务难度并非最低的，但是得到的究级白魔法对于以后的冒险极为有用，故建议优先拿到这个。刚进入这里就遇到一个奇怪的男子，留下两句话后匆匆离开，与女王对话后再去世界树根部找到那个男子，在尽头找到究级白魔法**ルクス**后却被那个神秘男子带走。回去与女王对话，得知北面的火山突然爆发，乘飞龙前往调查。火山洞窟的怪物大多是水弱点火攻击，有熔岩地形时需要扳下附近的机关改变地形才可继续前进。此处升级还是比较快的，尽头发现大魔法师托鲁特以及精灵守护神正在与魔兽**ベルフエゴ－ル**对峙。

BOSS战，**ベルフエゴ－ル**除了自身外，其前方漂浮的3个小方块也会攻击我方，其初始时是水属性弱点，但是用魔法攻击的话就会变换弱点。此战建议用勇者装备水属性武器（或是在因比迪亚买到攻击+17的暗枪后用护臂变换成水属性），非魔法攻击是不会改变其弱点的。先用全体技能打掉三个方块，当BOSS剩余HP只剩下1/3时背景音乐就会改变，同时偶尔会给自己小加血——以后所有BOSS都适用这一点。胜利后得到新职业道士，回城，与女王对话得到究级白魔法，同时发现原来那个神秘男子就是回复成人类的托鲁特……

下一个目标是沙漠王国古拉，在王宫里看到**キリンジュ**带回了世界树的幼苗。剧情完毕后来到月光之塔的顶层，干掉杂鱼后救下被围攻的**キリンジュ**，他会请求你帮忙去沙城解救被困的女友**アリア－ヌ**。没二话，去吧，再次来到沙之城的顶部，BOSS是古拉国王，3个回合自动结束战斗并且紧接着**キリンジュ**会赶来照出其原型就是恶魔**アスモデウス**。自动再次进入战斗，其攻击主要以火系和土系为主，还会各种状态魔法，防石化的斗篷来之前一定要装备上，其余的状态解除道具也多带一点。比较麻烦的一场战斗，辛苦获胜后开启新职业魔法剑士，并得到光之神器“**ロランの**盾”。

艺术港口里贝尔特，对话得知恶魔利维亚桑**リヴァイアサン**的一些消息，同时还有海贼的新动向。变成动物与阿猫阿狗交谈得知西边的动物通道好像有精灵被困在里面，来到动物通道，在里面救出原以为死掉了的精灵莉莉贝尔。回到里贝尔特，去左侧的屋子与艺术家皮欧奈（**ピオ－ネ**）对话后睡觉。醒来时得知皮欧奈贝被海贼绑走了，前往海贼基地，暗号还是“自由”，尽头干掉小BOSS**シ－ビショップ**。B4F可以找到重要道具**さびたコンパス**，返回里贝尔特，在最上方的展览馆正中央使用即可驾驶光之神兽前往右上方的小湖，与利维亚桑战斗。



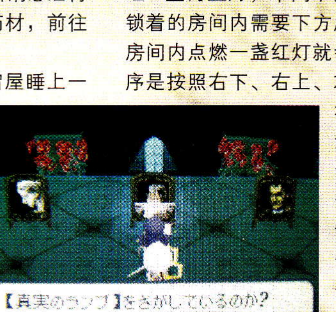
利维亚桑擅长水属性攻击，火系是其弱点，最开始只有一个头，一定伤害后会往外长，最后会长到4个头并可以4次攻击。再削减到一定程度后其就会将整个身子浮上来，并且开始蓄电攻击，有双勇者加火属性攻击的话，可以很快解决掉。胜利后得到新职业舞者。

来到商业都市，发现这里爆发了一场大瘟疫，许

“利用传说的光之神器与魔王卡奥斯展开决战”

多人都因此身亡，原本繁荣的大都市一片萧条的景象。去找武器店老板，发现他女儿也染上了瘟疫，然而此时的解药可谓千金难求。去原本占卜师居住的小房间，这里有个药师声称能够制造解药，但是需要“**バイエリケサ-**”。从其他人处打听消息后得知狩场洞窟好像有人看到药师在那里找药材，前往狩场洞窟打败怪物后得到**バイエリケサ-**。

将其给武器店老板的女儿服下后去宿屋睡上一觉，第二天早上去武器店探望时看到武器店老板等人跑到天空之塔顶部去祈祷了。登上塔顶，再次遇到被附身的药师，原来这家伙就是恶魔**ベリルゼブブ**。BOSS战开始，这家伙是个章鱼状的怪物，似乎所有属性都能GUARD，好在HP不算太多，慢慢耗死它。胜利后开启新职业炼金术师，并得到神器“光**のマント**”。



来到罗兰的故乡因比迪亚，理蔻特说要拿到“龙族**のあかし**”。还是族长屋内的迷宫，这次在B3F的谜题有所变化，提示说要让四个雕像的朝向与时间的流逝一致，并且一个转动1次、1个转动2次、1个转动3次。将左上角的雕像转动一次，左下转动两次，右下转动3次后，四个雕像指向正好符和顺时针，通道开启。里面需要再次与冰龙战斗，现在对付它简直是轻而易举了，胜利后得到龙族**のあかし**。

出来与理蔻特对话后跟随她进屋再与族长对话即可，之后了解到需要前往南面的太阳洞窟。出村，骑龙往南飞一点的山洞即是太阳洞窟。进洞后对石壁使用龙族**のあか**即可打开通路，里面的路比较简单，但是比较长。B3F是对冰之魔女**マモン**的BOSS战。其攻击也是冰属性，同时弱点是火属性，最开始本体利用3只触手附在空中，可以4动。每打掉一个触手就会减少其一次行动次数，当其3个触手都被打掉后就会降到地面并增加状态攻击。胜利后开启新职业咒术师，回村与族长对话得到神器“光**の**铠”。

回到天空之城，在地下室尽头找到罗兰并与其对话后出去，再次进入**ロランのココロ**。同样得先开启上方3道门内的封印，不过这次不用玩追影子的游戏了，而是要干掉3个恶魔。这家伙是暗属性，每回合2次行动并且会状态攻击，不过基本就是比杂鱼稍微强了那么一点点而已。每开启一个封印，被黑暗纠缠的罗兰就会越来越坚强，3个封印都开启后跟随罗兰一同进入里面对付BOSS**ルシファ-**。注意这家伙光属性攻击免疫，每回合两动，虽然攻击力比较高，但是没有什么太需要注意的地方。胜利后得到新职业骑士，重新拾回英雄风范的罗兰决定先行前往你的故乡霍鲁恩帮助解除石化魔法。临行前他会将神器“光**の**剑”送给你。

终于回到了自己的家乡，罗兰已经解除了人们的石化魔法，王国似乎又回复了昔日的情景。然而去王宫与人们对话，发现国王再次派出军队去讨伐北之魔女，来到魔女之馆。在原来与其召唤的怪物战斗的地方发生BOSS战，这回是对付其本体**グリプス**了，这家伙的弱点是光属性，刚到手的光之剑正好派上用场。胜利后英雄罗兰也骑着飞龙赶来，他命令北之魔女解除与霍鲁恩的契约，并告诉你真正的幕后黑手其实是霍鲁恩的国王！不过想要看穿其本体就必须拿到魔女之馆内的“真实**のランプ**”，同时送给你一把能开启所有门的钥匙“**すぺてのカギ**”。

这里建议让一名队员转职成刚学会的骑士，其余职业可以不必变动，将增加防御力的最好装备都让骑士穿上。再次进入魔女之馆1F中间的门，用罗兰送给你的钥匙开启上方的门。下楼后是一个谜题，这里一共有六个房间，四个角各有一个房间，中间有两个房间。四个角的房间各有一红一蓝两盏灯，中间下方有四盏蓝灯，中间上方被锁着的房间内需要下方房间的四盏蓝灯全都变红；房间内点燃一盏红灯就会灭掉一盏蓝灯。正确的顺序是按照右下、右上、左上、左下来点燃红灯，这样中间的四盏蓝灯就都会变红并打开门。打开宝箱后会强制战斗，敌人一共有4个，物理攻击力都极高，必须让骑士职业的同伴使用第一个高级技能挑拨吸引敌人的攻击。然后让白魔给骑士加血，另外两人主攻即可。胜利后得到“真实**のランプ**”。

离开魔女之馆，来到王宫地下，B2F往上的路被刻有羊形图案的大门挡住。继续往前在B5F看到一个大型的绵羊雕像，调查后提示你”绵羊是霍鲁恩王国的至宝，必须按照正确的方向才能打开大门“。从两侧的楼梯绕到有四个面对不同方向绵羊雕像的B2F，还记得风车前那个告示牌吗？上面写着剪羊毛的正确礼仪是先剪头部，再剪它右侧的毛和左侧的毛，最后再剪尾部的毛。也就是说，需要按照“正面、朝左、朝右、背面”的先后顺序调查四个雕像。成功后B2F的大门开启，前往记录后对国王使用真实**のランプ**就会让其现出原型，BOSS竟然是撒旦。

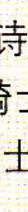
撒旦每回合会四动，每隔一定回合就会在剑神和魔神两个形态中进行转化。剑神状态的攻击力极高，只有物理攻击能对其造成伤害；魔神状态则没有什么威胁，只有魔法攻击能对其造成伤害。骑士职业仍然建议保留，然后可以趁其在魔神状态时对己方进行调整。胜利后得到新职业暗黑剑士，回城后与被解除附体的国王对话得到究级黑魔法陨石“**ミ-テイア**”。

与此同时，世界中央的海上浮出了一个黑暗的结界，那里就是黑暗与万恶的源头了，水晶提示四名光之战士必须杀入黑暗世界才能让一切终结。

终章
突入黑暗界，重现光明！

乘坐神兽来到商业都市下方的海面，进入结界后就是最后的迷宫：星**の**奈落了。然后刚进入黑暗界变发生剧情，四战士从水晶处得到的力量全都被剥夺了——也就是说，你现在又是白板一个，所有职业都没了……

现在要做的就是在这里重新挑战之前为了收集光之众神器所打败的魔王们，每打败一个魔王就可以重新开启一部分职业，将6个魔王全都打败后就能重新开启所有职业。当然，你也可以无视白板身份和那些魔王，直接下到最底层挑战最终BOSS卡奥斯，如果你级别足够足够高、装备强化得足够足够好的话……



星之奈落需要使用火把照明，B1F上面有个凤凰之尾，左侧的传送阵是挑战魔王**ベルフェゴ-ル**，右侧的传送阵是挑战魔王**アスモデウス**。B2F上面的传送阵是挑战魔王**リヴァイアサン**，下方的传送阵是挑战魔王**マモン**，左侧的传送阵是挑战魔王**ベリルゼブブ**，右侧的传送阵是挑战魔王**サダン**。各个BOSS的打法和之前都一模一样，大家可以自由选择挑战顺序，不论先打败谁，开启的职业顺序都是固定的。第一次开启旅人、白魔和黑魔；第二次开启盗贼、诗人、药师和商人；第三次开启精灵使、猎人、武道家和学者；第四次开启诗人、勇者、魔剑士和道士；第五次开启骑士、炼金术师和咒术师；第六次开启暗黑剑士。

由于现在的白板身份和职业搭配问题，建议大家在挑战之前还是先琢磨一下自己准备使用的职业组合和各BOSS的习性为好。这里给出小编自己的职业搭配和挑战顺序：首先用白板身份干掉**ベルフェゴ-ル**，然后转成两个旅人两个白魔，两个旅人学会LV3的职业技能作为主攻手，两个白魔轮流使用祈祷+回复保证每回合都能进行全员回复——这里也可以考虑用两个黑魔学会LV3的职业技能“魔导”作为主攻手。我用这个职业搭配一直到干掉**アスモデウス**、**サダン**和**マモン**。之后将一个旅人换成勇者，用这个组合干掉**リヴァイアサン**（这个注意在其蓄电时必须全力攻击，否则蓄满就会被大海啸全灭），最后将一个旅人换成骑士配合技能挑衅干掉了**ベリルゼブブ**。

在B2F有不少宝箱记得搜刮光了，特别是全状态防御的缎带很有用。最后一直往下走，在B9F就是对最终BOSS卡奥斯的三连战了。其第一形态会在光和暗属性之间来回变换，当其使用光属性攻击时暗属性就是其弱点，反之亦然，其HP大约是6千左右。第二形态是连续战斗并且如果我们使用了究级白魔法的话还得重新使用一次，第二形态最开始比较好打，打掉3千点以上HP后会开始轮流使用各系的魔法，使用哪一系魔法时其弱点就是对应的那个属性（水火相对，风火相对），由于其使用的是全员攻击的魔法而且每回合3次行动，所以这个阶段会比较难熬。由于小编没有刻意练级和强化，所以此战用的是1个勇者主输出，1个精灵使用LV2技能提升全面抗性（最重要的职位），2个白魔主回复，这个搭配比较保守，输出较慢，但是对于低级别下还是很安全的。第二形态有1万左右HP。



打掉第二形态的卡奥斯后，发现这家伙的本体竟然躲在时间的狭缝中，利用无尽的怨念可以无限再生，此时以前帮助过我们的伙伴们将力量传递了过来，光之水晶引导四战士突入时间的狭缝与卡奥斯的本体展开最后的决战！

此战一开始我方全员全状态回复，所以在第二形态的时候万一有所伤亡也没有关系。一开始卡奥斯有两只手和肚子，两只手主物理攻击，肚子则会使用各种状态攻击，3动。两只手的物理攻击力还是很高的，好在一开始的肚子部分对我方威胁不大，有防异常状态的缎带和光之盾至少可以保证两人不受任何异常状态影响。

此战需要先打掉两只手，每只手5千点血，之后肚子部分和另两只攻击不到的手会再次形成2动。此时其攻击主要是全员魔法属性攻击，有精灵使在的话会很安逸，需要注意其在HP只剩下三分之一时（总HP大约在九千左右）开始频繁给自己加血并且使用威力比较猛的大爆炸。另外还有一招黑洞，成功的话就会强制让我方一名队员脱离战场数回合，属于比较讨厌的技能，好在它出这招的几率较低。坚持就是胜利！终于打败了卡奥斯，笼罩世界的黑暗散尽，人们再次生活在了光明之下。

光之四战士骑着飞龙一一拜访曾经帮助过自己的伙伴们，将光之众神器交给了英雄罗兰保管，回到自己的故乡霍鲁恩。经历了这么多的冒险和磨难，四人早已不再是当初的吴下阿蒙，公主逃离了国王的“淑女养成计划”，和大家再次开始了新的旅程。

光之四战士和他们的英勇事迹，将随着吟游诗人们的歌唱，永远流传下去……



PS3 / X360	本刊译名：铁拳6 血统叛乱		2009年10月29日	
	对战格斗	NBGI	8379日元	日版
	BD/DVD	1–2人	720P	12岁以上

金秋临近寒冬的时节，TEKKEN系列最新作《铁拳6 血统叛乱》同时降临到两大高清家用平台，街机厅的铁拳众们终于可以在家中一爽，无缘街机的爱好者们也能轻松享受格斗大作的魅力。本期就为大家送上各个角色的连续技，因为版面有限，本次先送上20名角色，其余角色留待下次一并奉上。 □文/翅膀

铁则 开局先后退是基本的战术

每局开始时先行后退，是对战最基本的战术，兼顾防御和闪避。开局时如果对手抢攻，后退就会让对手的攻击落空，之后给予狠狠的反击，如果对手不抢攻，也不会有什么损失。这是最安定的开局方法，一般来说，对战中的一个小空隙就会给对手一连串的攻击机会，所以开局时最好不要冒险。



↑开局先后退是最基本最安定的战法。

铁则 保持中距离猜测对手行动


↑中距离的猜招就是心理上的对决。

对战中，中距离是最安定的对峙距离，可以随时回避对手的攻击，并第一时间抓空隙反击。对峙中，都是互相猜测先读对手的行动，或先手抢攻，或小招牵制、或观望拣漏，抢攻、牵制、观望相生相克，牵制克抢攻，观望克牵制、抢攻克观望，对战都是在互相猜测行动中进行的。

铁则 各种情况下的选择与反射

对战中要养成各种情况下的条件反射，以在第一时间进行下一步的行动。攻击命中后的选择、攻击落空的选择、攻击被防御后的选择，都要事先考虑到。还有攻击对手打成小硬直的情况、打成大硬直的情况、让对手倒地的情况、让对手浮空的情况、将对手打到墙壁的情况，每种不同的情况都可衍生出大量的后续动作、后续连技。



↑命中对手时就要反射式的连出下一段动作，抓住每一个机会重创对手才是铁拳高手。

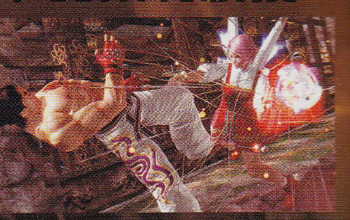
铁则 近距离情况下的有利状况



攻击命中对手或安定行动后的状况。攻击命中对手，即可施加连续技重创对手，即最明显的有利状况，形成攻击成功后的多种选择。所谓安定行动，即被对手防御后破绽也很小，不会被对手确定反击，这之后可进行有利状况下的二择攻击，比如对手站立防御住己方攻击，之后己方进行下段的二择攻击。如果命中，回报将会非常大，但风险同样很大，如果被防御或闪避很容易遭到反击，即高回报高风险的二择攻击。

铁则 近距离情况下的不利状况

己方的各种行动都有可能造成不利状况，进而变成对手的有利状况。站立防御时被命中下段、下蹲防御时被命中中段、攻击被防御或落空后造成收招大破绽、横移动时与对手的攻击方向一致、以及倒地起身时被对手追打等等，都会形成不利状况。



圈内通用的战略术语和按键含义

要打铁拳，首先要知道一些格斗基本的专业术语，包括各种系统方面的常识，了解这些术语和符号所代表的意思，才能自由畅游铁拳的世界。

名称	名称
速度	角色的移动速度、横移速度以及出招的速度
范围	出拳和出腿时的横向长度以及横向长度，判定的范围
确反	确定反击，即对手出招被防御和落空后，己方还击命中对手
上手难度	依据每名角色招式性能而定，星数越高越难上手
反击连	被对手击倒在地，起身时或起身动作中展开的连续技
推墙连	将对手打至版边（墙壁），并造成对手贴墙硬直后展开的连续技

指令解说——参看以下连续技表

方向键

键位	功能	键位	功能
↑	上	↖	后上
↓	下	↘	前下
→	前	↙	后下
←	后	回中	摇杆回中
↗	前上	按右边小键盘键位排列	

动作键

键位	功能	键位	功能
SS	横移	WS	站立途中
FC	下蹲	CH	打断攻击

攻击键

键位	功能	键位	功能
LP	左拳	RK	右腿
RP	右拳	WP	双拳
LK	左腿	WK	双腿

输入表

键位	功能	键位	功能
+	同时输入	~	长按
,	依次输入	>	下一步输入
or	随意输入		

注：以人物在左边，面向右方为准。

围绕三岛财阀展开的超激斗
力量的欲望将血统引向叛乱深渊



拉尔斯 *Lars*

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆

类型	例举连续技
十连	↗LP RP LP LP RP RP LK LK LK LP
下段连	>アラートL(↘LP)>スラッシュデッキ?ミドル↓(RP,LP)>チャージファクター～SE(→RP,LP,→～)
	>ライトニングスラスト(SE中にLP)
	>フラッシュアウト～DE(→LP,RP,LK,↓～)>コッキング(DE中LP)>ビードショット～SE(↙RP,
	→～)>ライトニングスラスト(SE中LP)
通常连	ストームヒール ↗RKor↑RK
	>ウィービングビード(↙RP,LP)>ボルトライナー(→←RP,LP)B>ダブルパルス(→→RK,LK)
	>フラッシュアウト～DE(→LP,RP,LK,↓～)>コッキング(DE中にLP)>ボルトライナー(→←RP,LP)
	B>リジェクション(空中相手に→→→RP+RK)
	トリガードスクリュー ↗LK
	>マルチプライカッター(立ち途中RP,LP)B>アラートL(↘LP)>ビードショット～SE(↙RP,→～)>
	ライトニングスラスト(SE中にLP)
	ボルトライナー(～バウンド) →←RP,LP
	>ウィービングビード(↙RP,LP)>チャージファクター～SE(→RP,LP,→～)>ライトニングスラス
	ト(SE中にLP)
	>DE～リムファイア(→LK,RP)>RP>→→～nRP>→→→チャージファクター～SE(→→→RP,LP,
	→～)>ライトニングスラスト(SE中LP)
反击连	ノッキングC↘RP
	>ウィービングビード(↙RP,LP)>ボルトライナー(→←RP,LP)B>ダブルパルス(→→RK,LK)
	>フラッシュアウト～DE(→LP,RP,LK,↓～)>コッキング(DE中にLP)>ボルトライナー(→←RP,LP)
	B>ビードショット～SE(↙RP,→～)>ライトニングスラスト(SE中にLP)
	仰向け起き上がり蹴りC 起き上がり中にLK
	>→→～スタックアップ(相手ダウン中↓WK)
推墙连	壁やられ中
	>フラッシュアウト(→LP,RP,LK)
	壁やられ强
	>ストームヒール(↗RK)B>アラートL(↘LP)>ウィービングビート(↙RP,LP)>パワースラッグ(→
	LP+RK)



阿莉莎 *Alisa*



基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆

类型	例举连续技
十连	↖RK LP LP RP LP LP WK LK RP RP
下段连	>トリプルセッション↙(→RP)>LP>クレイドルスター(↗LK,RP)
	>ファインドガジェット↙(←LP)>スピアフィッシング↙↓(立ち途中LP,RP)>→LP>ダブルスレッディング(←RK,LK)
通常连	ピックアップ　↘RP
	>ワンツー(LP,RP)>→LP>ダブルスレッディング(←RK,LK)B>ジャンパスイッチ(→→RP,LK)
	>→LP>→LP>サイクロンミキサー↙(↘LP)>→LP>ダブルスレッディング(←RK,LK)B>カットオーバー(→→LK,RK,RK)
	インバウンドキック(↙发目ヒット、↓发目B)　↗RK,RK
	>トリプルセッション↙(→RP)>LP>トリプルセッション(→RP,LK,LK)
	ダイナミックレンジ↙发目　←WK
	>トリプルセッション↙(→RP)>サイクロンミキサー↙(↘LP)>→LP>ダブルスレッディング↓(←RK,LK)B>
	ダイナミックレンジ(↙发目ヒット、↓发目B)　←WK,WK
	>ファインドガジェット↙(←LP)>スピアフィッシング↙↓(立ち途中LP,RP)>→LP>オプティマイザー(↓RK,WP)
反击连	仰向け起き上がり下段蹴りC　ダウン中にLK
	>(→→~しゃがみ)スピアフィッシング↙↓(立ち途中にLP,RP)>→LP>→→~LP>→→~トランスハンマー(←RP,LP)B>→~トリプルセッション(→~RP,LK,LK)
推墙连	壁やられ中
	>カットオーバー(→→LK,RK,RK)
	壁やられ强
	>インバウンドキック(↗RK,RK)B>コンビネーションダウンタイム(RP,LK,LK)

利奥 *Leo*



基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

类型	例举连续技
十连	RP LP LK RP LP RP LK LP RP WP
下段连	>→→~↘LP>顶肘金鸡独立~进步(←LP,RK,↘)>两仪二推压肘(立ち途中LK,LP,RP)
	>金鸡独立~进步(→RK,↘)>两仪二推↙(立ち途中LK)>金鸡独立~进步(→RK,↘)>穿冲拳↙(↗LP)
	>金刚峰山托天掌(↘WP,WP,↓↘→RP)
通常连	升炮、上步卦山↘RP　立ち途中にRP
	>金鸡独立~进步(→RK~↘)>穿冲拳↙(↗LP)>金鸡独立~进步(→RK~↘)>穿冲拳↙(↗LP)>→→→金鸡独立~进步(→→→RK~↘)>穿冲拳(↗LP,RP)
	>金鸡独立~进步(→RK,↘)>两仪二推↙(立ち途中LK)>金鸡独立~进步(→RK,↘)>穿冲拳↙(↗LP)
	跃步四拳↙,↓发　↗RP,LP
反击连	ハイキックC、连弹↓发目　RK　LP,RK
	>横打二郎担山(→RP,RP)
	顶肘C　←LP
	>顶肘金鸡独立~进步(←LP,RK,↘)>登脚(进步中nRK)>扫堂提~上步撞掌(↓RK,RP)
推墙连	壁やられ中
	>外摆腿(LP,RP,LP,RK)
	壁やられ强
	>二郎担山(←RP,WP)B>しゃがみ~RP>霍打顶肘(立ち途中LP,RK,LP)

莉莉 *Lili*



基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

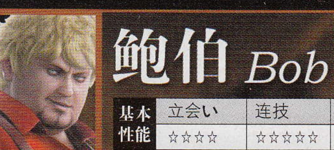
类型	例举连续技
十连	RK LP LK※ RK RK LK RK RK WK
下段连	>オルレアンソード(↘RP)>デフュージョンハンド(↘LP)>デフュージョンハンド(↘LP)>ピーコックジャイブ(LK,RP,LK)
	>バックフリップ(↘WK)>振り向きシットジャブ(背向け中↓RP)>ライジングタクト(立ち途中RP)
	>ピーコックジャイブ(LK,RP,LK)
通常连	ライジングタクト　立ち途中にRP
	>大ジャンプトゥーキック(↗~nRK)>→ワンツー(→LP,RP)>キティシザース(→WP)B>
	>ラウンドカッター(↙LK)>↙0连连技↓发止め(RK,LP)>フッキングヒール(↘LK)B>
	ライジングタクト~背向け　立ち途中にRP,←
	>↘振り向き~ライジングタクト(↘~nRP)　?~
	迟ライジングトゥーキック　↗nRK
	>ハイキック(RK)>バックフリップ(↘WK)>ドロワスナップ(背向けLP)>ピーコックジャイブ(LK,RP,LK)
反击连	垂直ライジングトゥーキックC　↑RK
	>ピーコックジャイブ↙↓(LK,RP)>デフュージョンハンド(↘LP)>ピーコックジャイブ(LK,RP,LK)
	アンガルドC　立ち途中にLP
	>シットジャブ(↙LP)>ライジングタクト(立ち途中RP)>ピーコックジャイブ(LK,RP,LK)
推墙连	壁やられ中
	>バックフリップ?スピニングエッジ(↘WK,WK)
	壁やられ强
	>フッキングヒール(↘LK)B>ディレイクロックキック?リターン(↓→WK,LK]RK)

米盖尔 *Miguel*



基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

类型	例举连续技
十连	立ち途中WP RK LP LP RP LP RK LP RP LP
下段连	>チョーキング~SS(↘LP,→~)>ピックアッパー(SS中↘LP)>カッティング(↘RK,LP)>カッティング~SS(↘RK,LP,→)>ブリスターバインディング(SS中LP,RP,LP)
通常连	ビートアッパー、リアキック↘RP,LP ↗RK
	>カッティング(↘RK,LP)>LP>タッピング(↓RP)B>ラウドアッパー连技(←→RP,LP)
	>カッティング(↘RK,LP)>カッティング(↘RK,LP)>カッティングエッジ(↘RK,LP,LP)~
	ディストーションスラッシュ↓发↙,↓发目ヒット)立ち途中にRP,RP
	>チョーキング(↘LP)>カッティング~SS(↘RK,LP,→~)>ブリスターバインディング(SS中LP,RP,LP)
	ラウドアッパー连技←→RP,LP
	>タッピング(↓RP)B>→→~チョーキング(↘LP)>カッティング(↘RK,LP)>カッティング~SS(↘RK,LP,→~)>アップストローク(SS中に↘RP)
反击连	ハイキックCRK
	>ライトサンディング&バンキング↓发(↓RK,WP)
	>ラウドアッパー连技(←→RP,LP)
	カッティングエッジ↘发目C　↘RK,LP,LP
	>横移动~チョーキング(↘LP)>カッティング(↘RK,LP)>タッピング(↓RP)B>ラウドアッパー连技(←→RP,LP)
推墙连	壁やられ中
	>ラウドアッパー连技(←→RP,LP)
	壁やられ强
	>タッピングB(↓RP)>チョーキング~SS(↘LP,→)>アップストローク(SS中↘RP)



鲍伯 *Bob*

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

类型	例举连续技
十连	↗RP LP RP RP LP WP LK LP RP WP
下段连	>エスカロップエルボー↙(↘LP)>エスカロップエルボー↙(↘LP)>エスカロップエルボー↙(↘LP)>コンビネーションブル(↓RP,LK)>スリースター连技↙(←WP)
	>コンビネーションブル(↓RP,LK)>RP>コンビネーションブル(↓RP,LK)>スリースター连技↙(←WP)
通常连	フライングカスク(投げ技)相手に接近して→→WP
	>スラッシュダルヌ(↘RP)>RP>→LP>クラッカースパイラルボーン(↗WP,LP)B>コンビネーションミンチ↙↓↘(↓RP,LP,RP)
	フライングジャンボン　↗LK
	>RP>→→~nRP>→→~nRP>クラッカースパイラルボーン↓(↗WP,LP)B>エスカロップエルボー↙(↘LP)>
	ラーナフリップ↙,↓发目　↘WK
	>→→~コンビネーションブル(↓RP,LK)>RP>クラッカースパイラルボーン(↗WP,LP)B>→→~エスカロップエルボー↙(↘LP)>スリースター连技↙(←WP)
反击连	スラッシュダルヌC↘RP
	>RP>→→~nRP>→→~nRP>クラッカースパイラルボーン(↗WP,LP)B>エスカロップエルボー↙(↘LP)>スリースター连技↙(←WP)
	クラッカースパイラルボーン(↙发目Cヒット、↓发目バウンド)↗WP,LP
	>エスカロップエルボー↙(↘LP)>コンビネーションブル(↓RP,LK)>スリースター连技↙(←WP)
推墙连	壁やられ中
	>コンビネーションビター↙↓(←RP,RP)>ダックフリップ(↓WK)
	壁やられ强
	>ブラックポワレ↙(WP)B>ローリングケバブ(↗WK,RK)



风间仁 *Jin*

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆

类型	例举连续技
十连	→RP LK LK LK RP LP RP LK RK RP
下段连	>蠢魔刹(←RP,LP)>蠢魔刹(←RP,LP)>
	>罗喉↙↓(←→RP,LP)>RP>转掌絶刀(↙RP,RP,LK)
通常连	前蹴上げ　↗RK
	>蠢魔刹(←RP,LP)>转掌絶刀(↙RP,RP,LK)
	飞び二段蹴り↓WK
	>罗喉↙↓(←→RP,LP)>顺突き(LP,RP)>蠢魔刹(←RP,LP)
	>罗喉↙↓(←→RP,LP)>直突き~纵蹴り(LP,[LK,LK])B>→→~罗喉↙(←→RP)>蠢魔刹(←RP,LP)
	迟ライジングトゥーキック　↗nRK
	>罗喉↙↓(←→RP,LP)>直突き~纵蹴り(LP,[LK,LK])B>→→~罗喉↙(←→RP)>蠢魔刹(←RP,LP)
	>罗喉↙↓(←→RP,LP)>直突き~纵蹴り(LP,[LK,LK])B>→→~转掌絶刀(↙RP,RP,LK)
反击连	右突き上げC↘RP
	>罗喉↙↓(←→RP,LP)>直突き~纵蹴り(LP,[LK,LK])B>→→~转掌絶刀(↙RP,RP,LK)
	前蹴上げC↗RK
	>罗喉↙↓(←→RP,LP)>直突き~纵蹴り(LP,[LK,LK])B>→→~罗喉↙(←→RP)>蠢魔刹(←RP,LP)
推墙连	壁やられ中
	>鬼神烈洸↙↓(LK,LP)>飞び二段蹴り(↓WK)



三島一八 Kazuya

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆

类型	例举连续技
十连	→→nRP LP RP RP LK RK RK LP RP LP
下段连	> 贯乱烈洸(LK,LP,RK) > →→ ~ 六腑凶袭拳(↘LP,RP)
	> 贯乱烈洸(LK,LP,RK) > →→ ~ 奈落旋风(→→ ~ n↓↘ ~ RK,LP)
通常连	风神拳、最速风神拳、雾足风神拳、雾足最速风神拳（基本は最速始动）→n↓↘ ~ RP→n↓↘RP
	→n↘ ~ RP →n↘RP
	> 胸尖脚(↘LK) > 胸尖脚(↘LK) > 六腑凶袭拳(↘LP,RP)B > 六腑凶袭拳(↘LP,RP)
	> →→ ~ 最速风神拳(→→ ~ ,n↓↘RP) > →→ ~ 最速风神拳(→→ ~ ,n↓↘RP) > →→ ~ 最速风神拳(→
	→ ~ ,n↓↘RP) > →→ ~ 最速风神拳(→→ ~ ,n↓↘RP) > →→ ~ 最速风神拳(→→ ~ ,n↓↘RP)
	六腑闪烈脚(↙,↓发目ヒット)↘LP,RK
	> 狮子斩り包丁(↙RP)B > →→ ~ n贯乱烈洸(LK,LP,RK) > →→ ~ 最速风神拳(→→ ~ ,n↓↘RP)
反击连	忌怨拳C（ダメージはクリーンヒット时）↘RP
	> 雾足最速风神拳(→n↘RP) ~
推墙连	壁近く限定
	奈落旋风(→n↓↘ ~ RK,LP) > 壁やられ > 右踵落とし(→RK)B >
	壁やられ中
	> 最速风神拳(→n↓↘RP) > 絶影拳(WP)
	壁やられ强
	> 六腑凶袭拳(↘LP,RP)B >



风间飞鸟 Asuka

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆

类型	例举连续技
十连	立ち途中にRP LP LP LP RP LP RK LK WK
下段连	> 阿罗々木↙(↘LP)
	> 严戸(↗LK) > 白鹭游舞↙↓(LP+RK) > 燕槌 ~ 刈脚白缝い(←RP,RK,LK)
通常连	逆さ龙胆（投げ技） しゃがみ中に↓↘↓↘ ~ WP
	> 严戸(↗LK) > 石蕗(←RK,RP)B > 严戸(↗LK) > 芭蕉风(RP,LP,WP)
	> 大ジャンプトゥーキック(↗ ~ nRK) > 白鹭游舞↙↓(LP+RK) > 芭蕉风(RP,LP,WP)B > →→ ~ 刈脚白
	缝い(↙RK,LK)
	升打↘RP
	> 阿罗々木↙(↘LP) > 芭蕉风(RP,LP,WP)B > →→ ~ 石蕗(←RK,RP)
	天空↗RK
	> 燕槌 ~ 翠连冲腿(←RP,LP,LK)云雀槌(↓RP)B > →→ ~ 刈脚白缝い(↙RK,LK)
反击连	ハイキックCRK
	> →→ ~ 白鹭游舞↙↓(LP+RK) > 芭蕉风(RP,LP,WP)B > →→ ~ 刈脚白缝い(↙RK,LK)
	云雀槌C ↓RP
	> 石蕗(←RK,RP)B > 严戸(↗LK) > 芭蕉风(RP,LP,WP)
推墙连	壁近く限定
	> 水镜(←LP+LKor←RP+RK) > 云雀槌(↓RP)B > 刈脚泰山白鹭(↙RK,LP+RK,RP,RK)
	壁やられ中
	> 燕槌 ~ 彩华莲蹴(←RP,WP,RK)
	壁やられ强
	> 石蕗(←RK,RP)B > 霞掌拳 ~ 翠连紫云(→LP,RK)



扎菲娜 Zafina

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆

类型	例举连续技
十连	↘LP RK RP LK RK LP LK RP RK RP
下段连	> クラウソラス↙(↘LP) > ワンツー(LP,RP) > バステトスクラッチ(RP,RP,WP)
	> サイドキック(LK,← ~) > クラウソラス↙(↘LP) > ヴァルチャーピック↙↓ ~ MSC(→RP,LK) > ナ
	ーガラージャ ~ MSC(MSC中RK)
通常连	アシュケロン ↘RP
	> ジャマダハル(↗LP) > カラドボルグ↙(WP)B > →→ ~ ジャマダハル(↗LP) > ヴァルチャーピック
	↙↓ ~ MSC(→RP,LK) > バルカ↓(MSC中WK)
	レヴィアタン 立ち途中にRP
	> クラウソラス↙(↘LP) > ヴァルチャーピック↙↓(→RP,LK,← ~) > カラドボルグ↙(WP)B > キャ
	ストオフ↓ ~ MT(LP,RK)
	> サイドキック ~ MSC(LK) > 前进 ~ バアルゼブル(MSC中→ ~ n,WP)B > →→ ~ クラウソラス↙(↘
	LP) > ヴァルチャーピック↙↓ ~ MSC(→RP,LK) > バルカ↓ ~ MM(MSC中WK,↓ ~)
反击连	ナックラヴィー↓发目CRP,LP
	> アシュケロン(↘RP) > クラウソラス↙(↘LP) > ヴァルチャーピック↙↓ ~ MSC(→RP,LK) > バル
	カ(MSC中WK)B > →→ ~ クラウソラス↙(↘LP) > ミスティルテイン↙(↓RP)
	カラドボルグ↓发(↙发目C)WP,RK
	> クラウソラス↙(↘LP) > カラドボルグ↙B(WP) > ヴァルチャーピック↙↓ ~ MSC(→RP,LK) > バ
	ルカ(MSC中WK)
推墙连	壁やられ中
	> ヴァルチャーピック(→RP,LK,RK)
	壁やられ强
	> カラドボルグ↙(WP)B > ヴァルチャーピック(→RP,LK,RK)



花郎 Hwoarang

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆

类型	例举连续技
十连	LF中にRP RP LK RK LK RK RK RK RK LK
下段连	> サイドキック ~ 右卦け蹴り ~ RF(↘LK,RK) >
	> 右卦け蹴り ~ RF(→RK) > →→ ~ ライトジャブ(RF中RP) > →→ ~ ヴォルカノン
通常连	ショートアッパー（立ち状态&カウンター）↘RP
	> →→ ~ ライトジャブ ~ LF(RP,LK) > レフトジャブ(LF中LP) > ライトジャブ ~ RF(RP,RK) > ライトジ
	ャブ&スピニングバール(RF中RP,←RK) > →构えチエンジ(→WK) ~
	> ライトジャブLF(RP,LK) > フラミンゴサイドキックLF(LF中LK,→ ~) > レフトジャブ(LF中LP) > ラ
	イトジャブRF(RP,RK) > ライトジャブ&スピニングバール(RF中RP,←RK)
	ライジングブレード（青ライジングブレード）→n↓↘RK（→n↘RK）
	> 构えチエンジ(WK) > ローリングライトキック([LK,RK]) > →→ ~ ワンツー ~ RF(LP,RP,RK)
	遅ライジングトゥーキック↗nRK
反击连	ファイアクラッカー↓发目(↙发目C)↓RK,RK
	> ライトジャブ ~ RF(RP,RK) > ローリングライトキック ~ RF([LK,RK]→) > ライトジャブ(RF中RP) >
	ハンティングヒール(右构え中→→LK)B > 构えチエンジ(WK) > ローリングライトキック([LK,RK])
推墙连	壁近く限定
	カットバック(右构え中→→RK,LK) > ライトジャブ&スピニングバール(右构え中RP,←RK)
	壁やられ中
	> ライトキック连技↙↓↘ ~ RF(RK,RK,RK) > レフトヒールランス(RF中←LK)
	壁やられ强
	> 构えチエンジ(WK) > チエーンソーヒール连技(右构え中RP,RK,LK)B > ローリングライトキック(右
	构え中[LK,RK]) > レフトプラズマブレード(←LK)



凌小雨 Xiaoyu

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆

类型	例举连续技
十连	↑RK LP RP WP LP LK RK※↙ RK RK LP
下段连	> 火离双翼↙↓ ~ 背向け(→LK,LP) >
	> 背抱提蹴(←LK) > 背身击↙(背向け中RP) > 背身击↙(背向け中RP) > 背身击↙(背向け中RP) > 丹山
	隐者(背向け中LP,RK)
通常连	孔雀跳腿（投げ技、背向け维持の相手） 相手に接近して→RP+LK
	> →→ ~ 虎尾脚(背向け中RK) > 火离双翼↙↓(→LK,LP) > 背身击↙(背向け中RP) > 丹山隐者(背向け
	中LP,RK)
	> →→ ~ 虎尾脚(背向け中RK) > 火离双翼↙↓(→LK,LP) > 虎尾脚(背向け中RK)
	桃打连掌 ↘[RP,LP]
	> →雀连炮 ~ 背向け(→LP,↓RP) > 背身击↙↓(背向け中RP,LP) > 白连戟放↙(→→LP)B > 火离双翼
	↙↓(→LK,LP)
	> 火离双翼↙↓ ~ 背向け(→LK,LP) > 背身击↙(背向け中RP) > 背身连盘打↙↓(背向け中RP,RP)B >
	少し待つて ~ 背身连盘打(背向け中RP,RP,LP)
反击连	> 里合腿 ~ 背向け(→→LK) > 虎尾脚(背向け中RK)
	> 伸ばし加横架推掌(→→ ~ RP,LP) > 火离双翼↙↓ ~ 背向け(→LK,LP) > 背身击↙(背向け中RP) > 背
	身击↙↓(背向け中RP,LP)
推墙连	壁やられ中
	> 雀连转身激壁掌(LP,↓RP,WP)
	壁やられ强
	> 弧月闪 ~ 凤凰(↗RK,↓WP)B > →→ ~ 凤凰羽翼(凤凰中↗LK,LP) > 鸞步(凤凰中RK)



三島平八 Heihachi

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆

类型	例举连续技
十连	→→nRP LP RP RP LK RK RK LP RP LP
下段连	> 左横移动 ~ 奈落払い雷神拳(→n↓↘ ~ RK,RK,RK,LP) > スイープキック(↙LK)
	> 左横移动 ~ 奈落払い雷神拳(→n↓↘ ~ RK,RK,RK,LP) > 最速风神拳(→n↓↘RP)
通常连	风神拳、最速风神拳→n↓↘ ~ RP→n↓↘RP
	> 刎颈里拳(←LP,RP) > 无双铁槌(↘LP,RP)B > →→ ~ 奈落払い↙↓ ~ 雷神拳(→n↓↘ ~ RK,RK,LP)
	> 刎颈里拳(←LP,RP) > 无双铁槌(↘LP,RP)B > 万汉螺旋掌(横移动中RP,LP)
	鬼神拳 →→RP
	> 五藏血块(→LK) > ぱちき(→WP)B > 奈落払い↙↓ ~ 雷神拳(→n↓↘ ~ RK,RK,LP)
	> →→最速风神拳(→→n↓↘RP) > 天魔降伏(←→RP,RP)B > →→ ~ 奈落払い↙↓ ~ 雷神拳(→n↓↘ ~
	RK,RK,LP)
反击连	バックスピンキックC RK
	> 右横移动 ~ 奈落払い↙↓ ~ 雷神拳(→n↓↘ ~ RK,RK,LP)
	ショートアッパーC↘RP
	> 最速风神拳(→n↓↘RP) > 无双铁槌(↘LP,RP)B > →→ ~ 奈落払い↙↓ ~ 雷神拳(→n↓↘ ~ RK,RK,LP)
推墙连	壁近く限定
	> 伏龙脚(しゃがみ中↘RK) > 伏龙脚(しゃがみ中↘RK)
	壁やられ中
	> 无双铁槌(↘LP,RP)B > 万汉螺旋掌(横移动中RP,LP)
	壁やられ强
	> 无双铁槌(↘LP,RP)B > 万汉螺旋掌(横移动中RP,LP)





李超狼 Lee

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆

类型	例举连续技
十连	↘LP RP RP LP LK LK LK RK LK RK
下段连	>**マーキュリードライブ**↙↓(↘LK,RP)>
	>**ストマックポリッシュ**(↓RP)>**リアクロスパンチ**~MS(←RP,→n)>**ワンツー**MS(LP,RP,→n)>**マ**
	ーキュリードライブ(↘LK,RP,LK)
通常连	**ニードライブ**(投げ技)接近**して**→→WK
	>**パンプキック**(↙LK)
	>**フェザーランディング**(→WK)
	シルバーニー ↗RK
	>**マーキュリードライブ**↙↓(↘LK,RP)>**コンビネーションドライ**(RP,LP,LP)B>**ダブルシグナル**(→RP,LP)
	>**マーキュリードライブ**↙↓(↘LK,RP)>**コンビネーションドライ**(RP,LP,LP)B
	>大**ジャンプトゥーキック**(↗~nRK)>RP>**トリプルファング**↙↓**キャンセル**MS(←LP,LP,→)>**ワ**
	ンツー~MS(LP,RP,→)>**ビューティフルスパンク**(→RK,LK)B>→→~**ダブルシグナル**(→→~RP,LP)
反击连	**ハイキック**C（各种连携含**む**） RK
	>**トリプルファング**↙↓**キャンセル**MS(←LP,LP,→)>↘LP>**トリプルファング**↙↓**キャンセル**MS
	(←LP,LP,→)>
	コンビネーションドライ(RP,LP,LP)B>**シルバーヒール**(←RK)
	リーサマー(↙发目C)RK,↑LK
	>**インパルスショット**(→→LK)
推墙连	壁**やられ**中
	>**スピニングハンマー**(RK,LK,LK)B>**シルバーヒール**(←RK)
	壁**やられ**强
	>**スピニングハンマー**(RK,LK,LK)B>**シルバーヒール**(←RK)



冯威 Feng

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆

类型	例举连续技
十连	→LP LP RP LP LK RK RP RP RP
下段连	>掌把(↘LP)>掌把(↘LP)>交牙落袭(↙WP,RP)
	>掌把(↘LP)>掌把(↘LP)>→LP>龙步升云(→LK,RK)
通常连	飞天脚 ↗RK
	>掌把(↘LP)>右脚爪蹴破(→RK,LK)B>转震落爪([RK,LK])
	>掌把(↘LP)>右脚爪蹴破(→RK,LK)B>→→~掌把(↘LP)>→连环冲腿(→LP,RK)
	穿弓腿 立**ち**途中**に**LK
	>掌把(↘LP)>→→~LP>右脚爪蹴破(→RK,LK)B>→→~交牙落袭(↙WP,RP)**ディレイ**
	>掌把(↘LP)>右脚爪蹴破(→RK,LK)B>→→~掌把(↘LP)>交牙落袭(↙WP,RP)**ディレイ**
	侧阳腿↘LK
	>RP>掌把(↘LP)>交牙落袭↙(↙WP)B>→→~掌把(↘LP)>交牙落袭↓d(↙WP,RPd)
反击连	扑面掌C←LP
	>捶捶(→→RP)
	>→→~苍弓腿(↗WK)
	七寸靠C↓↘→LP
	>焚把(→→LK)
推墙连	壁**やられ**中
	>伏虎连脚阵(←RP,LK,RK,RP)
	壁**やられ**强
	>右脚爪蹴破(→RK,LK)B>入环岳寸把(→RP,LP,RPd)



保罗 Paul

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆

类型	例举连续技
十连	LP(→LP) RP LK RP LP RP LP RK RP LP
下段连	>狮子吼↙↓(↘LP,LP)>LP>→→~龙王霹雳掌(↓RK,RPj,WPj)
通常连	震月立**ち**途中**に**RP
	>龙王霹雳掌(↓RK,RP,WP)
	>→RP>**ボディスウェー**(↘LP,←)>飘瓦(**スウェー**中LP)B>万圣龙炮拳(→→RP,LP)
	军马 ↓↘→WP
	>→→~飘瓦(↓↙←LP)B>→→~龙王霹雳掌(↓RK,RP,WP)
	闸剪**み** ←LK
	>震军(LK,RP)>→LP>里疾风(↓↘→LP)
反击连	**ハイキック**CRK（→RK）
	>万圣龙炮拳(→→RP,**ジャスト**LP)
	鼓打**ち**C←RP
	>飘瓦(↓↙←LP)B>→→~龙王霹雳掌(↓RK,RP,WP)
推墙连	壁近**く**限定
	里当**て**(相手**に**接近**して**→→WP)~壁**やられ**强>瓦割**り**落叶(↓LP,RK,RP)
	壁**やられ**中
	>狮子吼↙↓(↘LP,LP)>铁山靠(↓WP)
	壁**やられ**强
	>鉞打**ち**(→WP)B>崩拳(↓↘→RP)



妮娜 Nina

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆

类型	例举连续技
十连	LP RP LP RP LK LK RP LP RP RK
下段连	>**フラッピング**↙(↓↘~nLP)>**フラッピングバタフライ**(↓↘~↗LP,WP)
通常连	**ショートアッパー**（立**ち**状态&**カウンター**） ↘RP
	>↘LP>**クリーク**↙↓(↘LK,RP)>**ステープラーウィップ**(↗RP,LP)B>**カットスロー**↙(↓RP,LK)
	スカルスプリッター↗LP
	>**フラッピング**(立**ち**途中LP)>**アッパーストレート**↙(↘LP)>**クリーク**↙↓(↘LK,RP)
	>**フラッピング**(立**ち**途中LP)>**カタパルトキック**(↗LK)>**アッパストレート**↙(↘LP)>**クリーク**
	↙↓(↘LK,RP)>**アイボリーカッター**(LP+RK)B>→→~**しゃがみ**~**フラッピング**(立**ち**途中LP)>
	アイボリーカッター(LP+RK)
反击连	**ハイキック**C RK
	レプラホーンキックC(↙发目、↓发目)→LK
	>**ヘルブリンガー**(↓↘~↗LP)>**クリーク**↙↓(↘LK,RP)>**クリーク**↙↓(↘LK,RP)>→→~**アイボリ**
	ーカッター(LP+RK)B>→→~**フラッピング**↙(↓↘~nLP)>**アイボリーカッター**(LP+RK)
推墙连	壁近**く**限定
	震通掌破(←WP)>**エンプレスヒール**(相手**ダウン**中↓WK)
	壁**やられ**中
	>RP>连击双掌破(↘LP,RP,→WP)
	壁**やられ**强
	>**クリークアタック**(↘LK,RP)>**アイボリーカッター**(LP+RK)B>**シェイクショット**~**スウェー**(横移
	动中LP,←~)>**カタパルトキック**(↗LK)



吉光 Yoshimitsu

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆

类型	例举连续技
十连	LP RP LP RK RK RK LP LP LP LP
下段连	>柄当身(↘LP)>LP>卍葛↙(←LP)>逢魔外法闪~金打(←RP,LP,WP)>巌头(金打中→RP)
	峰打**ち**杀**し**(空中**ヒット**~**バウンド**) →WP
	>→→~柄当身(↘LP)>LP>→→~LP>→→~逢魔外法闪(←RP,LP)
通常连	隼↗LK↙回中F中段
	>忍法卍葛↙↓(←LP,LP)>卍里跳蹴**り**(↗RK)B>迅流击(↘WP,RP)
	重**ね**肋差↘RP,RP（拔刀时）
	>→LP>→→~LP>忍法卍葛↙↓(←LP,LP)>殴**り**兜割**り**(LP,LP)B>逢魔外法闪(←RP,LP)
	>左横移动~柄当身(↘LP)>→LP>卍葛↙(←LP)>殴**り**兜割**り**(LP,LP)B>逢魔外法闪(←RP,LP)
	ステップインアッパー↘RP（纳刀时）
	>忍法卍葛↙↓(←LP,LP)>忍法卍葛↙↓↘回中(←LP,LP,LP,LP,LP)>→→~逢魔外法闪(←RP,LP)
	吹雪、稲妻↓发目→→RK→LK,RK
	>**スピンキック**(背向**け**中RK)>外法闪(→n↓↘LP)
反击连	否?旋风剑CWP+LK
	>重**ね**肋差(↘RP,RP)
	岩礫C →→LK
	>忍法阳炎(→→WK)B>逢魔外法闪~金打(←RP,LP,WP)>巌头(金打中→RP)
推墙连	壁**やられ**中
	>忍法阳炎?里(→→WP)>飞天狗(背向**け**中LK)>指切拳万(背向**け**中↓LP)
	壁**やられ**强
	>忍法阳炎?里(→→WP)>祸魂(背向**け**中LP,LK)>指切拳万(背向**け**中↓LP)



恶魔仁 DevilJin

基本性能	立会い	连技	速度	范围	确反	上手难度
	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆

类型	例举连续技
十连	LK RP RK LK LP+RK RP RP LP RP
下段连	>最速风神拳(→n↓↘RP)>→LP>→→~LP>牛头旋风↙↓~前**ダッシュ**(→→LK,LP,→→)>踵切
	り(↘RK,RK)
	>最速风神拳(→n↓↘RP)>→LP>牛头旋风↙↓~前**ダッシュ**(→→LK,LP,→→)>RP>→→~最速
	风神拳(→n↓↘RP)
通常连	最速风神拳、风神拳 →n↓↘RP →n↓↘~RP
	>罗刹门?弐(←→RP,LP,↘RP)>荒魂击**ち**(↘WP)B>→→~炼狱(↘LK,RP,RK)
	デビルツイスター横移动中**に**RP
	>雷红升波(↗WP)>雷红升波(↗WP)~
	>→→~位置入**れ**替**え**~LP>白鹭游舞↙↓(LP+RK)>荒魂击**ち**(↘WP)B>炼狱(↘LK,RP,RK)
	>少**し**待**って**鬼首落**とし**(→LK)>荒魂击**ち**(↘WP)B>牛头旋风↙↓~前**ダッシュ**(→→LK,LP,→→)
	>白鹭游舞↙↓(LP+RK)>→→~最速风神拳(→n↓↘RP)
反击连	>↘RP>RP>荒魂击**ち**(↘WP)B>牛头旋风↙↓~前**ダッシュ**(→→LK,LP,→→)>踵切**り**(↘RK,RK)
	>鬼八门(↘LP,RP)B>鬼八门(↘LP,RP)
	荒魂击**ち**C↘WP
	>雷红斩波(相手**ダウン**中↓WP)
推墙连	壁**やられ**中
	>荒魂击**ち**(↘WP)B>罗刹门?壱↘d(←→RP,LP,RPd)
	壁**やられ**强
	>←←~白鹭游舞↙↓(LP+RK)>镰首(↗LK)B>罗刹门d(←→RP,LP,RPd)



NINTENDO DS NDS	本刊译名：符文工房3		2009年10月22日	
	策略模拟	MMV	5229日元	日版
	卡带	1—3人	1024Mbit	全年龄

游戏介绍：本作是新牧场物语符文工房系列的第三代，将ARPG系统要素与牧场经营结合在一起，玩家既可以通过RPG的主线剧情完成游戏，也可以沉浸在牧场经营的乐趣之中，慢慢享受季节的冬去春来。本作中可交往的对象多达10个，但是貌似每一位女孩都性格古怪，游戏中赚钱的方法多样，既可以通过打怪收取胜利果实赚钱，也可以通过耕作、钓鱼、料理来盈利。主角可以变身为很萌的小羊进行战斗，而剧情中也加入了人类与妖怪之间的恩怨情仇。 □文/蔬菜汁

各种道具的使用方法

本作中出现的功能型小道具有很多，有些是游戏初始就有的，如：日记账、床、日历等，有些是随着剧情的进行而出现的，如：怪物小屋，还有一些是需要材料和钱才能建造的，如：锻冶台和装饰台等等。

需要注意的是，如果玩家准备在后期增筑怪物小屋或者是锻冶台、装饰台之类的道具的话，一定要提前准备足够的木材，那么最好之前每天都积累一些。



↑出荷箱是在游戏最初就有的道具，可以通过它换取货币。

各种道具的使用方法	
日记账	进行存档。位于家中一楼，以及各迷宫的入口处。
床（ベッド）	恢复体力。位于家中、医院以及兽人村。如果为了结婚可以增筑为双人床。
カレンダー	日历，确认节日祭的时间以及伙伴的生日。
收纳箱	位于家中一楼及二楼，用于存放武器、防具、收集品、农具、回复药、刷子、剪子、放大镜，可增筑。
冷藏库	位于家中一楼料理台右侧，用于盛放蔬菜、水果、鱼、花、种子、药、料理，可增筑。
调理台、料理道具	可以在家中安放，不过要去镇上的食堂购买料理面包才能得到配方。
出荷箱	用于将收获的物品换成金钱，只要将物品投掷进箱子即可，出荷过的箱子都会有价钱的记录和累计统计，物品一旦出荷不能取回，限于每天的17：00以前。
怪物小屋	通过春之迷宫后开启，可以存放被你捉来的怪物，记住要定时放牧草。
锻冶台	夏之迷宫通过后开启，位于2楼，材料是迷宫中取得的矿石，需要到食堂中刷锻冶面包取得食谱。
装饰台	与锻冶台同步开启，位于家中的2楼，材料是迷宫中取得的各种布和皮毛，同样需要到食堂中刷。
药学台	需要到魔法医院中购买。

建筑物介绍

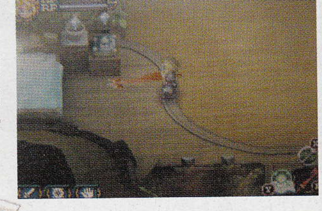
本作中出现的建筑物分布于村子的四周，最北边的两栋分别是旅馆和食堂，中间的五栋是杂货店、花房、锻冶屋、魔法病院和公寓，最下面的是位于水边的钓鱼屋。各功能性建筑都有自己的营业时间，要特别注意。另外，如果玩家不幸战斗身亡的话，会在魔法病院中复活，不过要收取等级×100左右的费用。

建筑物名称	营业时间	作用
旅馆特产屋	10：30——22：00	购买特产礼品。
旅馆澡堂	10：00——22：00	恢复HP和体力，购买武器技。
食堂	9：00——18：00	购买各种配方、增改冷藏库
杂货屋	9：00——18：00	购买农作物的种子、增改收纳箱、书柜和双人床。
花房	9：00——18：00	购买花种子、道具花和花，以及喷洒香水。
锻冶屋	9：00——18：00	建筑怪物屋、锻冶台，购买武器和农具。
魔法病院	9：00——18：00	恢复状态、购买药学台、回复药和各种魔法。
公寓	12：00——17：30	进行睡觉休息。
钓鱼屋	8：00——18：00	进行钓鱼、收集钓鱼情报。

武器技能的作用

武器技能可以在旅馆中购得，购买后只要将它们装备在X或Y栏，按对应的X/Y就可以使用了，这里可以购得的武器技能十分强大，即使在中期也会让玩家在迷宫的战斗中获得相当大的优势。作为本作的特点之一，这些可以在旅馆中购买的武器技能分为高级武器技和初级武器技两种，与初级的武器技能相比，高级武器技能虽然更华丽更好用，但是耗费的钱也会更多一般是前者的4倍左右。

瞬间移动



这是本作的另一个人性之处，在游戏的初期就配备了瞬间移动的魔法**エスケープ**，只要将它装备在装备栏中，然后按对应的X/Y键，即使是在战斗中也可以瞬间移动到安全的地区，注意在迷宫中按一次回到迷宫初始的存档点，按第二次回到大树村门口，按第三次回到自己的床边。



希亚 CV福井裕佳梨

喜欢花所以也经常种花，不管对方是谁都很想亲近，如果用花来比喻的话就好像是向日葵一样。希亚也是在游戏最初介绍麦斯在大树村安家的人。 （结婚可）

佳林 CV伊藤静

很麻烦的家伙，容易发牢骚但是又不肯说出来，不过总是会被妈妈看穿而被罚去做苦工，最大的兴趣是睡大觉，对都市生活充满向往。（结婚可）

达利亚 CV崛江由衣

喜爱艺术，以画画和雕刻为生，却因为总是拿迷宫里的树木作材料，让人很困惑，虽然外表很成熟，其实小孩性子十足，独自居住在普利贝拉森林。（结婚可）

伊恩 CV户松遥

喜欢钓鱼的活泼女孩，一头短发看起来跟男孩子似的，非常具有攻击性，会说着说着就动起手来，帮哥哥经营钓鱼店。掌握了很多钓鱼的技能。（结婚可）



关于武器的选择

在游戏初始会有武器的选择，一开始只能选择单手剑、双手剑、枪等几种，这时完全不用为选错武器而犹豫不决，因为之后只要到商店中购买武器就可以装备在身上进行相关武器的修炼。游戏中为初级玩家推荐的武器是枪，其实单手剑的攻速更快，也非常适合初学玩家。

升级大法

一开始级别比较低，去春之迷宫挑战确实是非常朴实的练级之路，不过笔者建议一上来就去夏之迷宫挑战（小镇西南），虽然被打到的话一定会OVER，但是因为一上来就没有钱，死了的话也不会有损失、可以马上复活，而且一旦磨死一只怪物的话会一下子升好几级，所以，笔者的练级之路都是挑战春之迷宫之前去夏之迷宫练级，去夏之迷宫挑战前先到秋之迷宫练级。另外，迷宫中的怪物会不断的刷新，只要不将刷怪的源泉打掉的话，理论上可以无限刷怪。



↑在迷宫中刷怪是一条升级捷径。

致富之路

因为符文工房系列将RPG要素和牧场物语紧密结合，所以关于赚钱的路其实有很多种，既可以打怪拾取掉落物品，也可以钓鱼、耕作，卖掉作物。不过比较效率的一个方法是，每天去食堂刷料理面包，得到料理技能后，耕种符合时令的最便宜蔬菜，收货后再制作成成品放到出荷箱中卖掉，这样价格会比原材料翻几倍，而且即使以后不缺钱了也可以用做好的料理当做血瓶使用，很实惠。

装备的购买

在游戏中期，主角的升级变得非常困难，要想在战斗中形成优势，对武器装备的依赖就会大大增加，当然可以去锻冶屋中购买高级装备，不过要注意的是，锻冶屋中地下发掘出的装备要比普通店面的装备高一个档次；还有就是，每通过一个迷宫后，锻冶屋都会增加高级装备。

装备能力的提升



↑通过配方可以造出很多道具。

后期对装备的依赖大大增加，不过商店中购买的已经是极限，这时就可以使用锻冶台和装饰台对武器装备进行强化，锻冶台只能适用于武器，装饰台适用于饰品、帽子和手套等，矿石类对装备的攻击属性有很大提高，皮毛类对装备的防御属性有很大提高，建议使用特殊皮毛和金矿石强化物理攻击，使用上等皮毛来强化防御能力。

装备花的用处

装备花可以在花房购得。装备花有各种各样的用处，只要将它们取出放在地上就会自动成长为装备，而且即使它们的HP为0也不会消失，隔一天就可以继续使用。比较实用的有剑草、叶子花（**ハスライダ—**）等等，剑草的作用相当于多了一个伙伴为你攻击敌人并承受打击；叶子花（**ハスライダ—**）在后期则是通过冬之迷宫的必需道具。

女生的生日及喜欢的物品

游戏中出现了10位以上的女生，那么可以列入结婚对象的女孩一共有10位，10为女孩的性格各异，玩家可以与喜欢的女孩进行交谈，并送之礼物以增加好感度，另外，在女孩的生日当天送出礼物，好感度会进一步得到提升。

名字	生日	喜欢的物品
希亚（**シア**）	春之11日	**サクラ**草、四叶**のクロ—バ—**、所有的花
贝尔夏（**ペルシャ**）	夏之6日	**イカさし**、烧**きイカ**、果物、**イカ**
达利亚（**ダリア**）	春之24日	**めざし**、**ジャム**、**ドクニジマス**
佳林（**カリン**）	冬之4日	指环、**ブロ—チ**、宝石
玛丽恩（**マリオン**）	夏之17日	野菜**ジュ—ス**、**キャベツ**、**キュウリ**、**カボチャ**
索菲娅（**ソフィア**）	秋之7日	超失败作、杂草、枯草、石
特娜（**トゥ—ナ**）	春之29日	**ペンダント**、结晶、**トイハ—ブ**、**ム—ンドロップ**草
肖柯拉（**ショコラ**）	秋之21日	**カレ—うどん**、**カレ—ライス**、**ごはん**
伊恩（**イオン**）	冬之22日	**シ—フ—ドドリア**、**シ—フ—ドピザ**、鱼
佐野（**さくや**）	夏之25日	龙の骨、**お**守**り**、刺身、属性结晶

关于战斗力提升的若干方法

在本作中，攻击力、防御力的提升只能通过武器装备来实现，而升级和技能点的提高，对攻击力的影响非常之小。每通过一次迷宫之后，武器店中的武器和装备都会提高一个档次，可以在这时提高自己的战力；另外，通过锻冶台进行强化也是一个好办法，金矿石可以将装备的攻击力和防御力提高2——5点，30级以上的装备可以提高5次左右；最后，游戏的前期主要依靠武器店中购买的装备，但是在游戏的中后期，自己制造的武器级别反而会超出武器店中的装备很多，所以一定要每天去食堂刷武器配方。



玛丽恩 CV藤村步

见习魔女，同时也是护士，性格大大咧咧，心中的目标是成为像祖母那样了不起的魔女医生，为达成目的偶尔也会暴走。恶趣味小组成员。（结婚可）

贝尔夏 CV远藤绫

在小镇旅馆的澡堂工作，同时也住在那里，非常喜欢泡澡，也喜欢来泡澡的人，但是总喜欢自说自话，因而经常与别人发生分歧。想见她就去洗澡。（结婚可）

特娜 CV加藤英美里

在武器店生活的女孩，不喜言语，不知出于什么样的原因总是与接近她的人保持距离，但是对工作很认真，这点得到了老板的肯定。三无少女惊现。（结婚可）

索菲娅 CV茅原实里

继承了家族的扭曲传统，喜欢说反话，比如好的说成坏的，喜欢说成讨厌，不过性格直率，行动果断。如果她说了讨厌你的话，就是喜欢你哦。（结婚可）

肖柯拉 CV喜多村英梨

崇拜父亲，想成为料理达人，目前是食堂之花，非常嗜吃但是身形却出奇的小，与魔法医院的玛丽恩是好友。与魔女结成恶趣味二人小组。（结婚可）

麦斯 CV白石凉子

不知为何丧失了记忆，因为注意到自己的变身能力，希望协调怪物与人类之间的关系，性格开朗而且非常善良，但是也因为这样被卷入了各种事件之中。

佐野 CV新谷良子

用旅行途中收集的各种物品在旅馆里摆摊，也经常给镇上的人带来土特产，一提到钱就会很快翻脸，是料理的门外汉。不管名字还是装束都充满日式风格。（结婚可）

节日祭

本作融合了历代牧场物语的精髓，增加了很多节日大赛，玩家在节日大赛中可以一显身手，如果有幸获胜的话还可以得到珍贵的物品，在节日祭比赛的当日，各功能建筑都会暂时休息，所以即使是不想参加也不得不加入到节日的行列中，下面就将各比赛的内容和日期以及奖品介绍给各位玩家。

撒豆祭（豆まき大会）

举办时间是春之6日，来源于日本立春的传统节日"撒豆节"，是一种迎接幸福的仪式，而游戏中的撒豆祭上，玩家需要比拼接到的食物的点数，豆+2分，茶+10分，失败作-0。得到最多的点数就能获胜，不过撒豆祭的难度比较高，在屏幕中撒豆的共有3人，开始时如果位于上方位置的话虽然可以得到很多的分数，但是接到失败作的机会也会大大增加，而移动到下方的话则可以躲开失败作。

春之钓鱼大会（大漁！釣り大会）

举办时间是春之15日，开始的时间是9：00，去找位于广场上的村长，在午下比赛时间结束的17——18点再次找村长谈话即可，在比赛进行中的时间段里，无论去什么地方钓鱼都可以，比赛的规则是根据钓到鱼的数量决定的。需要注意的是，在进行钓鱼大赛的时间内，鱼的上钩率会大大下降，不能用平时的钓鱼经验来衡量。奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

莫克莫克感谢祭（モコモコ感謝祭）

举办时间是春之19日，这个节日是为了纪念很久很久以前为村里做出过杰出贡献的绵羊——莫克莫克，比赛的规则很简单，就是用武器追着绵羊打，看谁打的分数高谁就获胜，建议使用频率高的单手剑之类的轻武器，虽然感谢的方式很诡异，但是奖品却非常丰厚哦。奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方，另外还可以得到各种尺寸的刷毛器。

春之蔬菜节（春の野菜コンテスト）

举办时间是春之28日，要看参加比赛的农作物质量如何定胜负，但是不能用花来参加比赛，成长时间周期长的作物和级别高的作物容易获胜，一般5级以上的作物就有一定的获奖率。奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

游泳日（湖开き）

举办时间是夏之1日，这天会在水边见到身着泳装的魅力女生，当然除了欣赏之外，还可以邀请她们一起去迷宫进行冒险，而且还是保持着泳装的样子哦。不过不管你选择哪一个身着泳装的女孩，这些女孩和你一起去冒险的时候，也是穿着泳装的，这时你的注意力可不要全放在一边的女孩身上哦，稍一走神就会被怪物干掉了。

夏之钓鱼大会（大物！釣り大会）

举办时间是夏之15日，比赛的时间和地点与之前的春之钓鱼大会相同，但是规则稍有不同，按照钓到的鱼的长度决胜负，一般说来50CM以上的鱼获奖率会很高，奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。最好多钓几次，只要在限制时间内，钓到了自认为最满意的尺寸后，再去村长处交差，就可以了。

自由市场（フリーマーケット）

举办时间是夏之19日，可以从不同的人物手中买到各种珍贵的物品，而且还能交换物品，用很便宜的物品就可以交换到珍贵的物品，交换的步骤如下：**カリン(キャベツ)→エリザ(たぬきの**叶**つぱ)→マリオン(ベビ—スパイス)→ペルシヤ(**究极**のカレ—)orソフィア→ドンチャコス(**至高**のカレ—)→マ—ジョリ—**（珍贵物品）。

夏之蔬菜节（夏の野菜コンテスト）

举办时间是夏之28日，与之前进行的春之蔬菜节一样，比拼夏天作物的质量，成长时间周期长、等级高的作物获奖的几率比较高，奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

夏天的作物成长周期都比较快，所以收获的作物也比较多，尽量多种些，选出自己最满意的作物。

食量大赛（大食い大会）

举办时间是秋之5日，与之前的撒豆祭极为相似，看谁得到的点数最高，失败料理-100、果物+250、料理+700，不过一味的走安全路线，只是依靠果物的话是不能取得优胜的，必须想办法尽可能多的取得料理才能获胜。值得注意的是，电脑方即使料理就摆在眼前也会犹豫不决，所以我方获胜还是有一定的把握的。奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

钓乌贼大赛（イカす！釣り大会）

举办时间是秋之15日，比赛的规则与春之钓鱼大赛和夏之钓鱼大赛都不相同，以钓到的乌贼（**イカ**）的数量来决定最终的胜负。如果使用高级钓竿的话，一般可以钓到30左右。奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

蔓藤祭（せまるカブ祭り）

举办时间是秋之19日，比赛的内容是使用球撞击飞来的蔓藤，也是用得到的点数来分胜负，50PT以上可以得到白蔓藤，100PT以上获得樱蔓藤，300PT以上得到金蔓藤，4500分以上就可以稳稳获奖，奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

秋之蔬菜节（秋の野菜コンテスト）

举办时间是秋之28日，与之前进行的春之蔬菜节、夏之蔬菜节一样，比拼秋天作物的质量，成长时间周期长、等级高的作物获奖的几率比较高，不过不能使用花参赛，奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

蔓藤大战（カブ合战）

举办时间是冬之1日，比赛规则是4人互相用蔓藤击打，击打的次数决定得到点数的高低，值得注意的是，这场比赛中的CPU一般都是左右移动的，可以利用这一特点来打黑枪，还要注意的是，金蔓藤的击打点数比其它蔓藤要高，所以一旦CPU拿到金蔓藤的话一定要远离他。奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

冬之钓鱼大会（あっちこっちで！釣り大会）

举办时间是冬之15日，也是最难的一场比赛，以钓到的鱼的种类分高下，在限定时间内钓到越多的种类就越接近胜利，要提醒玩家的是，要不断的移动钓鱼场所才能获胜。奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

冬之蔬菜节（冬の野菜コンテスト）

举办时间是冬之28日，比拼冬天作物的质量，成长时间周期长、等级高的作物获胜的几率比较高，不过不能使用花参赛。奖品方面，根据1、2、3的顺位会得到9、6、3个料理配方。

各种技能的提高方法和作用

因为融入了RPG要素，所以符文工房系列的能力属性非常多，除了一般RPG游戏中出现的攻击、防御、力量、知力之外，还有农耕、采伐等牧场属性，那么每一种属性都有对应的提高方法，而属性提高之后，对玩家自身的基础能力也有一定的提高作用，玩家可以参考列表，着重提高自己当下最需要的基础属性。

技能	锻炼方法	效果
农耕	种田	消耗体力下降、最大体力上升、HP上升
采伐	砍树	消耗体力下降、最大体力上升、HP上升
采掘	采矿	矿石质量上升、最大体力上升、HP上升
钓鱼	钓鱼	钓鱼成功率上升、最大体力上升、知力上升
料理	做料理	料理习得上限提高、料理成功率提高、最大体力上升、HP上升
探索	寻找隐藏物品	最大体力上升、知力上升
步行	不断行走	最大体力和HP上升
睡眠	睡觉	最大体力和HP上升、力量和知力上升
饮食	吃料理	最大体力和HP上升、力量和知力上升
防御	承受打击	提高HP上限、体力上升

关于本作中的任务模式介绍

本作中任务模式有三种，得到任务的地方分别是两个告示板和一个邮箱，两个告示板分别位于大树村的花店前和兽人村。大树村告示板任务的开启必须完成第一个依赖任务，先去花店，交谈后在花店前的告示板接任务，第一个任务是找花店的希亚，然后与村里的各个店打招呼，打完招呼回希亚处报告，然后再去出荷箱处随便扔点东西进去，再回到希亚处就可以了。以后就可以每天挑战告示板上的任务了。兽人村的告示板只有在夏之迷宫挑战成功后才会开启，自家的邮箱任务会随着大树村告示板任务的开启而随之开启。完成任务后会得到不同程度的奖励。虽然本作中有三种可以接到任务的地方，但是其实完全可以忽略掉这些复杂的任务，直接闯迷宫，只有在将四个迷宫全部通过后，不过在后期的剧情中会涉及到结婚这个任务。



↑通过任务模式，可以大大提高交往中女孩的友好度。

闯迷宫找寻那失去的记忆 与人世间最美丽的她喜结良缘

序 章

雨夜，一怪物从天而降，好像身受重伤，女孩将怪物拖进了屋子，想要收留它，但是被爷爷发现了，爷爷看到怪物居然被带到家中而勃然大怒，女孩与爷爷进行了激烈的争吵，最后不顾爷爷的反对还是将怪物拖到自己房间的床上，但怪物却突然变成了一个男孩……苏醒过来的男孩从床上跳起来，跑到了外边并遇到了一个不说话的红发女孩，之前救了自己的女孩也走了过来和红发女孩打招呼，原来女孩名叫特娜（**トゥーナ**），然后女孩又问男孩到底是谁？男孩却什么也记不起来了。也许这就是记忆丧失吧，女孩于是拜托特娜把男孩（主角麦斯**マイス**）暂时带到“大树之家”，大树的内部空间出奇的大，就在麦斯惊讶之际，之前的女孩再次出现，并说麦斯可以把这里当做他的家，虽然不知道麦斯的来历，但是女孩天真的以为麦斯是因为被花香吸引来的，接着女孩介绍自己名叫希亚（**シア**），爷爷是这里的镇长，欢迎麦斯在这里安家，就在希亚等人为麦斯介绍大树下的田地时，怪物来袭，于是告之可以将怪物打倒后将它们放入“起始之森”（**はじまりの森**）。



01级 春之迷宫プリベラの森



村子下方，上面和下面各有一条路，分别走到南北路的尽头会有两座石像，将北面的石像转动成面向南，将南面的石像转动成面向北，这时就会开启地下之门，但是分别进入隧道后发现两个洞里的桥都断了，所以这时要回到迷宫最初的花店找艺术家达利亚，她会帮你架设几座彩虹桥，通过彩虹桥可以在东边的空地遇到BOSS狸猫，击倒后再向里得到变身的记忆水晶。

可挖掘矿石：矿石、铁、**クズ**铁、地之结晶、铜、**アメジスト**

15级 夏之迷宫ソル・テラーノ砂漠

从村子的西南进入沙漠，发生剧情后一直向西，在最西边的北面有一个兽人部落，注意进入前要变身，进入部落后遇见头上有独角的兽女——库鲁鲁法（**クルルファ**），交谈后返回小镇，这时居住的大树变成二层，可以购置锻冶台和装饰台、药学台。

再次回到兽人部落触发剧情，分别与库鲁鲁法和赛赛（**ゼゼ**）对话后，去东南方巨大龙骨处取得（**朽ちた龙の骨**），然后回到兽人村交给库鲁鲁法，再次出发前往西南方寻找（**サボテンの花**），找到后回到兽人部落直接触发剧情进行BOSS战，此BOSS每次收到打击后骨头会散落，只有对没有骨头保护的魔盒进行攻击才有效，不过在没有骨头保护的一段时间过后，魔盒会自动进行魔法攻击，最好进行几次攻击后就赶快回避；消灭BOSS后将**サボテンの**花交给库鲁鲁法，再次进入BOSS处的深处洞穴，取得记忆水晶。这时兽人村会开启光束柱，可以直接回到大树之家，在旅馆前的空地发生剧情。

可挖掘矿石：矿石、**クズ**铁、铜、银、铁、火之结晶、**ルビー**、**エメラルド**

28级 秋之迷宫オッドワードの谷

位于小镇的最东边，沿着路一直闯到迷宫深处的最北端，发现中央有一个料理，然后返回小镇的食堂发生剧情，不断在食堂烤面包刷出**イワナ**盐烧料理，然后做出成品放到秋之迷宫深处的中央处引出BOSS，要注意的是走到迷宫东北角时会进入强制战斗，获胜后才能继续前进，BOSS是红兰两头狮子，红色的会物理攻击，兰色的会魔法攻击，击败它们后进到里面得到第三块记忆水晶。

可挖掘矿石：矿石、铜、银、金、风之结晶、**アクアマリン**、**クズ**铁

40级 冬之迷宫インヴァエル川

位于小镇的西北，与夏之迷宫相对，进入到最深处发现不能通过，回到小镇的花店购买种子（**ハスライダー**），之后回到迷宫扔到地面就可以踏着它通过了，路上小怪很多，BOSS可以变身成很多样子，注意回复。

可挖掘矿石：矿石、**クズ**铁、银、金、水之结晶、**プラチナ**、**サファイア**

选择自己喜欢的女友

从之前收集到的四块水晶碎片中，麦斯找回了自己失去的记忆，原来自己是自警团的成员之一，一路追踪怪物而来到了大树村的附近，但是受到了袭击，受伤倒在了地上，而麦斯一直追捕的四个妖怪也散落到四周，依靠各自的法力而制造出春夏秋冬四个迷宫，因为受到了希亚等人的帮助，麦斯的伤势虽然痊愈，但是记忆却被四个怪物保存起来。

通过了冬之迷宫以后，主线剧情也已经基本完结，只要完成结婚的最后一步，就可以完美告别剧情了，但是在这之前必须与一位大树村的女生进行交往，为以后的结婚剧情做准备。本作中出现的可以交往的女生数量大大增加，而且与以前的系列作品相比，女孩子们喜欢的物品等级却大大降低，玩家只要准备好简单的物品送给她们，就可以取得非常高的好感度，比如，花店的希亚对所有的花都不能免疫，只要在牧场中收集一些黄花、黑花交给她就可以提升好感度；而生活在公寓中的索菲娅则喜欢枯草、石头和失败作，而她最喜欢的物品居然是超失败作，所以，只要将锻冶或制药时得到的失败作收好，然后送给她就可以了。而几位女孩中最为奢侈的佳林也只是对宝石和指环有所需求而已，这些只要在迷宫探险时开采矿石就完全可以得到。不过，这里给玩家提一个建议，不要被这些外表看起来很萌的家伙们迷惑住，这帮女孩其实没有一个是正常的，比如生活在公寓里的索菲娅，一天的言语都是颠三倒四的，把喜欢的东西说成讨厌，好看的东西说成难看；旅馆里的贝尔夏不管是谁，只要是来洗澡的就全部都喜欢的不得了，然后自说自话个不停，也不管别人的感受；还有那个武器店的特娜，只是跟她说句话而已，简直把你当做怪物一样，躲得你远远的……不管怎么样，如果要打穿剧情一定要选择一位女伴，另外，因为已经通过了冬之迷宫，在春之迷宫里的水边，可以前往中心的小岛，在小岛上会发现前一作中的BOSS，玩家在这里不仅可以进行练级，也可以通过消灭这些BOSS，而收集一些稀有的素材。虽然这些都是前作中出现的BOSS，但是难度却并不高，大概在35级——45级之间。



为结婚而努力

得到第四块记忆水晶后回到大树之家的门口，遇到村长展开剧情，然后到兽人部落与恩多鲁法（**オンドルファ**）谈话，再回大树村找村长（可以利用自家田地左下的光柱反复穿梭于两个村落间），原来，麦斯为了促进怪物与人类间的和平，想要召集两个村落开“交流祭”，村长同意了不过提出了一个条件就是要麦斯找个恋人，只要将心仪的女生追到9颗红心（每天送礼物）就可以进行约会的任务剧情，约会之后找威尔斯（**ウェルズ**）商谈，然后在广场上宣布自己可以变身的事情后，到兽人部落分别与库鲁鲁法（**クルルファ**）和恩多鲁法（**オンドルファ**）对话，向库鲁鲁法（**クルルファ**）表明自己的人类身份，之后回家遇到希亚（**シア**），进入制作花束的任务。

希亚会给你四个种子，然后先去找**ガジ**，被要求三种矿石：3个银、2个**プラチナ**、1个**エメラルド**，以上都可以在迷宫中挖矿取得。凑齐矿石交给**ガジ**第二天得到**ブローチ**。之后去找**エリザ**交谈，得到**リボン**，然后回到兽人部落进行对话，然后种出花即可，四种花对应四个季节，如果错过了季节可以在四个迷宫中进行种植。得到花束后交给兽人村的库鲁鲁法（**クルルファ**），然后回大树村与**ウェルズ**对话，确定交流祭的时间，在交流祭上进行剧情，带着兽人与人类进行沟通对话即可。第二天，自动学会做订婚戒指的方法，材料是2个银和1个**ルビー**，做成订婚戒指后就可以去找喜欢的女生对话并约会，约会时交上自己辛苦打造的订婚戒指，之后二人情话绵绵。

夺回新娘

谁知第二天醒来发现自己的新娘失踪了，去海边的钓鱼屋搜集情报后，得知新娘原来是被魔王抢走去了龙岛，乘坐冬之迷宫使用过的种子，可以到达对面的龙岛，然后按照提示找村长、魔法医院的大婶、和兽人部落的战士，顺利打开龙岛的大门了。在进入龙岛之前，必须先准备好4种作物：4个**サクラカブ**、4个**キユウリ**、6个**ホウレン**草、4个**カブ**，最好分别在四个迷宫中种植，否则会枯掉，得到四种作物之后就可以进行龙岛之战了。进入龙到内部，将以上的4种作物分别扔给4个雕像，就可以顺利来到BOSS处，最后的这个BOSS会进行大范围的杀伤攻击，所以要特别注意带好恢复道具。

干掉BOSS，终于夺回了心爱的新娘，两人幸福的回到了大树村，并举行了隆重的结婚典礼，这时你会觉得之前的努力都是值得的，婚礼过后，开始了甜蜜的二人牧场生活……

SD高达G世纪战争
实用机体推荐

上期为大家介绍了可以一机清屏的一线机体，本次继续分析一些不算特别强力，但都特色鲜明的准强力机。在漫长的游戏过程中，它们也是我方战力中不可或缺的一员哦。

フェニックスガンダム（能力解放）



真凤凰是本作中的万能设计机，入手的方法也很简单，凤凰+哈罗即可，不过拿来上战场做主力的到是不多。其实真凤凰还是蛮好用的，地形适性宇空陆全A不说，还继承了原凤凰的全部武器和能力，1800x4的BEAM2用来做主力足够了，超强气后可以用4000的觉醒。新增的两样武器到是比较鸡肋，必杀技威力虽大但却消耗45MP，超强气时都只能打一次，MAP更要消耗70MP，基本是摆设。此机是小马哥的原配机，有爱的话还是可以拿来一用的。此机初始数值偏低，要用作主力最好找个级别高的人先把数字练上去再说。

ザンスパイン



俗称"紫光翼"的原创机，外型就像个会飞的大魔加上V2的光翼。移动力较高，地形适性还不错，武器配备以格斗为主，光之翼为特殊格斗，消耗不高可以做主力武器，带4000威力的觉醒，地图武器威力大范围大但消耗也很大，整部机体除觉醒外没有长射程武器，且EN总量很低，经不起长时间作战。防御面只有一个光盾，不过高机动力能稍微弥补一些。此机搭配有"历战勇士"或"战场女神"、有觉醒，有"身轻"的原创机师效果最佳。

ガンダムベルフェゴール



俗称"白爪"，原创机中算是比较好用的一台，同样是M体型，武器虽少，但个个实用。普通格斗威力较大，且射程1-2，4-6的光束炮为BEAM3射击，消耗虽然大但机体本身的EN量也很足，5000的必杀技只消耗20MP，即使不到超强气也能经常使用，另外还有个威力不错的MAP武器。不过机体地形适性较差，移动力也低，最好搭配有"练达"技能的机师提高适性。顺便装个减少EN消耗和提升移动力的OP。

グレート・ジオング



伟大吉翁号是原创机里非常强力的机体，无论外型还是实力都是一流的。武器都是大威力类型，2500x4的导弹在同类武器中无出其右者，配合增加实弹伤害的OP能发挥最大威力。5000的觉醒和5000的通格都是超强气下的好选择。机体自带I力场，HP高达3万，EN高达300，生存能力和持久战能力都不用担心。缺点就是移动力低，不过加个OP就能搞定。机体体型2L，不过以这种能力来说很值得了。

ターンX



极少数同时拥有必杀技和觉醒的机体之一，实力无愧于BOSS级别。武器配置可以说是倒A的强化版，近有BEMA格，远有火箭炮，中距离有威力强大的特格月光蝶，必杀技闪光手指虽是山寨版但威力一点都不差，觉醒武器和浮游炮类具有同等的性能，武器全面到几近完美的程度。地图武器能让全屏不分敌我全员的EN降到零，必要时可以把己方机体放母舰内，月光蝶后再放出来。机体自带HP小回复，而且是M体型，适合给"身轻"有觉醒的机师。此机缺点就是EN量有些少，不宜离母舰过远。

Wガンダムゼロ(EW)



对比以前的G世纪系列，掉毛机本作算是翻身了，地形适性宇空双A，堪比SEED帮的充足EN，M的体型，小强炮除了MAP外还有了对单体的BEMA3武器，另外还有3400x2的BEAM2，威力都相当高，因为除了机关炮外所有武器都是BEAM系的，装个增加BEMA威力的OP会极大强化此机的攻击力，增加50%的当然最好。

不过掉毛机最大的价值还是长射程三列的MAP炮，很容易控制，装个手加减OP是非常好的练机辅助机。另外DX的双月光炮有更好的范围，不过射程相对短一些。类似这种地图武器削减HP辅助练级的方法很多，比如GP02核装备就是做这个用的。 □文/翅膀

声の魂 杉山光一

《DQ9》作曲家谈新风格序曲的来龙去脉

日本国民RPG《勇者斗恶龙》历代开场的主题序曲，早已是代表了一个时代的标志性事物，每当那首雄壮的序曲响起之时，都有无数人泪流满面，无数人随声哼唱，犹如伴随自己长大的好朋友一样。而在最新作DQ9中，那首延续了二十多年的曲子却不见了，取而代之的是全新风格的新序曲，就像全新风格的游戏一样，有人称赞，有人不能接受，有人要跳楼上吊。为什么会改换一新呢？这其中的意义是什么？就让DQ历代的作曲家杉山光一先生解答这个问题吧。

——首先，我想就《勇者斗恶龙》系列最新作DQ9问几个问题。在系列中犹如门面一般的"序曲"在DQ9中被大幅改编，实在很令人惊讶，请问这次为什么会进行变更呢？

杉山 那首"序曲"的改变的确给粉丝们带来了强烈冲击，这次之所以改变序曲的风格，是因为制作方的要求。当初制作方发来的任务中，就确定了"新作要进行风格的转变"，堀井雄二先生就以"星空的守护人"为题，设定了与以往的DQ系列不同的，以新系列为出发点的作品形态。

——接到了这个企划任务后，到底是以怎样的印象来制作新序曲的呢？

杉山 如"宇宙般宏大"的这种印象。制作新风格的乐曲，着实花费了我大量心血，要说有多辛苦，从头到尾我几乎经历了5次推倒再重做的过程，直到形成现在的样子。所幸的是这份辛苦并没有白费，玩家们对新序曲的评价非常之高，以往的作品中，游戏开始前都会有序曲在耳边响起，这次，进入游戏到开场动画开始前还有一段等待时间，玩家在这时的急迫心情可想而知，而大家都很耐心的倾听乐曲，我感到很高兴。



——这首DQ9的新序曲，是由东京交响乐团演奏的管弦乐，相当豪华啊。

杉山 DS的声音设备也能播放出这种效果，实在是很强。

——说起序曲的改编，达玛神殿响起的曲子《集え 者たち》也和序曲一样得到改编了吧？

杉山 《集え 者たち》完全是序曲的变奏曲哦，这首以巴洛克音乐形式改编而来的曲子，是不是很符合神殿的气氛？DQ系列的城堡乐曲一向都是巴洛克音乐形式为主流的，本次DQ9中登场的达玛神殿就是接近城堡氛围的庄严场所，同时也是角色转职的特殊设施。显然这里与其他一般的城市不同，采用和序曲一致的变奏曲我认为是最合适不过了。

——在DQ9中，也像历代DQ那样有着标志性的主题曲目，新序曲的主题在很多场合都使用过？

杉山 在我的想法中，序曲要表达的含义就是"进行游戏的玩家=勇者"这种象征意义，所以序曲本身就有着"勇者"的含义，曲子也是按照这种思路创作出来的。

——所以才会在重要的场面使用吗？

杉山 DQ9中，当勇者面对最终BOSS时，序曲就会在此时响起，这就是体现一种"勇者与最终BOSS赌上一切的战斗"的印象吧。

——无论最终BOSS有多强悍，在玩家面前终究都会败下阵来，这是要表达一种"绝对不会输"的心情吧。



←多年来一直负责DQ系列的传统作曲，突然改变风格也不是件很快能适应的事。

杉山 DQ9的最终BOSS可是相当强的，也许谁都有输掉的时候吧……我第一次打的时候就被全灭了笑）。其实第一次打确实有点困难，不少人都会觉得等级不够，而返回村镇练级再挑战吧。我就是这样去做的，不过第二次挑战又输掉了（笑）。不过相信这种反复练级挑战的过程也是游戏乐趣的一部分吧。

——说到最终BOSS的曲子，似乎使用了天使界时的那首《天の祈り》？

杉山 你感觉到了啊（笑）。正如你所说，确实使用了《天の祈り》的曲调，因为这次的勇者是天使啊，混入天使主题的调子我想是很符合游戏风格的。游戏的结尾曲《星空的守护人》也融入了天使主题的金管乐器曲调，由开始到展开到结束。可以说DQ9的中心就是以天使为主题旋转的。 □文/翅膀

你所不知道的Love Plus

——对现实生活的积极影响

之前为大家介绍过《爱相随》这部作品对经济方面的一些促进作用，这次为大家介绍更为实际的、对玩家生活方面的积极影响。

生活节奏的改善

对经常熬夜的人十分有效，因为游戏中和你交往的女孩都是准时休息的，而且在休息之前还会发短信来嘱咐你，“不要晚睡”、“早点休息”之类的话，面对这样的体贴，你是会选择独自面对寂寞长夜？还是怀着对明日的美好向往、为了养精蓄锐而进入梦乡呢？

帮助戒烟

只限于与宁宁交往的玩家，因为宁宁对吸烟的人没有好感，在与她的日常交往中也会在言语里夹杂着不满情绪，所以，选择与宁宁共处的玩家，在进行游戏期间都会自觉的戒烟，看来虚拟偶像的作用也是非常大的啊。

改善人际关系

因为在游戏中，小早川总是会撒娇，这时就需要玩家耐心的哄她，那么《爱相随》的官网也收到了这样的留言，该玩家说，把在游戏中对小早川的态度同样转移给了妻子，妻子高兴之余问及何处学来，答曰《LOVE PLUS》，结果妻子竟然解除了之前的《LOVE PLUS》禁令，夫妻感情更加和善。

LOVE PLUS短信篇

1周目之后的恋人模式，好感度进一步提升，虽然交往对象只有一个人，但是作为生活伴侣，对方却更加关心玩家的生活，而对方发来的短信内容也大大提升，正确应答这些短信，则可以大大提高交往对象的好感度。

爱花

短信1：那个，相扑的三种职位，除了大关、关协之外，另一个是什么？（あのね，お相扑の三役って、大关と关协と、あとひとつはなんだっけ？）

正解 小结。

短信2：那个，相扑的最后那个胜利者之舞叫什么啊？（あのね，お相扑の结びの一番の后にある胜者の舞、なんていったっけ？）

正解 弓取り

短信3：现代版的钢琴叫什么？（あのね，现代のピアノのこと、なんていったっけ？）

正解 モダンピアノ

短信4：19世纪肖邦的浪漫派静夜抒情曲的统称是？（あのね，ノクタ—ンって、なんのことだっけ？）

正解 夜想曲

小早川

短信1：用土豆做成的薄片点心料理是？（あのさ，じゃがいもをフレ—ク状に加工して作るポテチって、何ポテチだっけ？）

正解 成形

短信2：三毛猫用英语怎么说？（あのさ，三毛猫のこと、英语でなんていうんだっけ？）

正解 トーティ—

短信3：图书馆的职员叫做什么？（あのさ，ライブラリアンってなんのことだっけ？）

正解 司书

短信4：分析心理学里存在于人的深层心理的存在意识叫什么？（あのさ，分析心理学でいう人间の深层心理に存在する先天的无意识のこと、なんていうんだっけ？）

正解 集合的无意识

短信5：最后的一笔比较欠缺，用成语怎么说？（あのさ，最后のツメが甘いって意味の故事成语なんていったっけ？）

正解 画龙点睛を欠く

宁宁

短信1：电影在很久以前被叫做什么？（ねぇねぇ，映画って昔、なんていわれてたんだっけ？）

正解 活动写真

短信2：经常用于艺术的电影被称为？（ねぇねぇ，アマチュアでよく使われてたフィルム映画って、何ミリ映画だっけ？）

正解 8ミリ映画

短信3：狸是属于什么科的动物？（ねぇねぇ，タヌキって何科の动物だっけ？）

正解 狗科（イヌ科）

短信4：名人在电影里客串出场，叫做？（ねぇねぇ，映画に有名人がゲスト出演すること、なんていったっけ？）

正解 友情出演（カメオ出演）

短信5：狸冬眠吗？（ねぇねぇ，タヌキって冬眠するんだっけ？）

正解 不（しない）

短信6：入口清凉的一种结晶糖叫什么？（ねぇねぇ，のどに入ってるハッカやメントールってなんのことだっけ？）

正解 薄荷（ミント）

□文/蔬菜汁

vol.20 电玩阴谋论

“PS计划”风云

如今，任天堂和索尼早已是世界闻名的游戏主机生产商，然而，这两家死对头当年曾经有过一段颇为亲近的蜜月期，而随着双方合作的“PS计划”的土崩瓦解，终于导致了后来反目成仇的情形。那么，就让我们一起来揭开这段尘封许久的往事吧……

SPC-700，最初的合作

最早的“PlayStation”构想始于1986年。任天堂从红白机就开始尝试使用光盘储存技术，但是这种媒体拥有许多问题：其本身的物理架构特性使其极易损坏，而且有被非法复制的危险。即便如此，当CDROM/XA标准由索尼和飞利浦共同提出后，任天堂决定与索尼合作来开发超级任天堂用的CDROM外接光驱，并暂时命名为“SFC-CD”。

PS之父久多良木健一直梦想把索尼的3DCG技术研究成果投入实际应用，然而公司内并没有人赞同他的看法。86年久多对任天堂本部的拜访最终使得后者决定购买索尼的8声道ADPCM技术的音效处理芯片“SPC-700”作为新主机“超级任天堂”音效来源中枢。首批定单的数量高达400万个，两家公司由此建立了历史上最为融洽的合作关系。

SFC-CD，PS计划原型

1988年，NEC和世嘉先后推出采用大容量CD-ROM媒体的游戏主机，出于战略牵制的考虑，任天堂也宣布与索尼公司共同开发SFC用CD主机。10月，索尼专门成立了VIDEODISK事业本部，由久多良木健担任PS事业室室长。CD主机的开发代号为“PLAYSTATION-X”（简称PS-X），PLAYSTATION预示着该主机拥有等同于工作站的高性能，而X则代表着无限的未来。

那段时间索尼和任天堂的合作关系还是非常友好的，SFC用CD机和SFC本体几乎同时在推进研制，任天堂的研发部门甚至已试制了3款CD-ROM游戏。久多在1989年11月提交的业务报告书中自信地表示：“PLAYSTATION的市场定位——将来的家用数码娱乐终端，通过与任天堂的共同合作，将实现完全统一的家用电脑规格的目标。最终的战略构想是有效结合索尼的AV技术，并全方位进行推进工作……”1990年1月1日，索尼和任天堂正式签订合作协议。

然而如果一切能按照预定轨迹发展下去的话，或许就不会有如今的局面了……

翻脸背后的秘密

1991年6月1日，索尼在美国芝加哥市举办的CES消费电子展中正式发表了SFC扩充CD-ROM主机PLAYSTATION，次日，任天堂也与飞利浦联合举行记者招待会，宣布共同开发SFC搭载用CD-I规格主机。此举顿时在业界引起轩然大波，索尼也被突如其来的变故搞得阵脚大乱。在日本人眼中这件事更带有背叛的色彩，一个日本公司指责另一个日本公司并且与其在欧洲的竞争对手合作，这在日本经济界是根本无法想象的事情。

此后索尼与任天堂之间的协商断断续续地进行了将近一年，后经商业间谍打探才获悉，任天堂和飞利浦实际上并没有展开任何实质性的共同研发行动，才醒悟到这不过是任天堂的拖延之计，任天堂与索尼的合作遂于1992年5月正式宣告破裂。

那么，任天堂为何会突然翻脸，做出如此惊世骇俗的举动呢？

原来，1991年初，任天堂和索尼的相关合同送达美国后，律师出身的任天堂美国分公司总裁霍华德·林肯在仔细研究了合同条文后认为，这是索尼一个深谋远虑的商业阴谋，这份合同保持了日本商业合同常见的那种模棱两可的遣词用句，索尼未来很有可能借此甩掉任天堂，独自成功进军TV游戏产业。这个意见同社长山内溥一直以来隐藏在心中的忧虑不谋而合，发表会上索尼展示的技术令他非常震惊，他也一直在担心未来的合作中任天堂会完全失去主动权。再加上飞利浦的插手，于是最终上演了两家公司反目的情况。



↑号称PS之父的久多良木健当年为了两家公司的合作可谓不辞劳苦的奔波

世事难料，从后来的情况来看，索尼在当时的合作中确实留了后手，只是没想到双方会崩得这么突然。不过也正是因为这次事件，才最终促使索尼下定决心全力进军游戏界，并造就了两代PS系主机的无限辉煌……

□文/北斗

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

你会不会买PS3薄机？为什么？

not buy，一太贵，二咱没高清，三正版太贵没200以下的，四是家用机……
——广西钦州 梁华毅

蔬菜汁■ 是啊，太贵，机子太贵、盘太贵、电视（高清）太贵，这些都能理解，不过那个第四点，家用机……那算什么理由啊？要是家用机就不考虑的话，你一上来说自己是掌机FAN不就好了？就是说我们很有共鸣的嘛，因为蔬菜也是掌机FAN啊，什么PS3、XBOX360、Wii是一台也没有啊！握爪！（北斗腹语：还有脸炫耀！）

不会，有PS2就足够了！
——新疆乌鲁木齐 王凯亮

蔬菜汁■ 话是这么说没有错啊，不过PS3主机和游戏价格都打个1折的话，咱也不是不会考虑购一台的说，小王同学的回答很有力度，足够！

不会，买不起依然……
——四川重庆 吴小卓

蔬菜汁■ 不会，而且还是依然买不起啊……这意境……好像把观众们都带入了那万恶的旧社会，蔬菜的脑中正在构思这么一幅图案：小吴同学（破衣烂衫）站在柜台前，对着PS3（作大流口水状），就像少林寺那个练功场一样，脚下踏着一个坑（请问您这是第几百次在这里徘徊了啊？）惨惨惨……

会，既便宜又体积小，费电量比以前低，作为索饭必买！
——甘肃兰州 谢润

蔬菜汁■ 免费为索尼大神宣传的索尼饭们，看来你们的队伍正在慢慢壮大啊。

没银子，乍看上去……没那么多震撼，不行……
——新疆乌鲁木齐 张智业

蔬菜汁■ 这，前半句看懂了，咱没钱，是吧？这后半句……可不可以理解成PS3不够震撼，咱不吊它！这样呢？嗯，了解。我们真要用鞭子好好地抽一下PS3平台的游戏供应商们了，一边抽，一边喊（咬牙切齿状）：让你们不努力！让你们骗钱！让你们复刻！

不会，我喜欢掌机。
——黑龙江佳木斯 杨兵

蔬菜汁■ 握爪。就是说啊，掌机最高！黑龙江的冬天在室外玩掌机会不会崩屏幕啊？听说那里冬天有零下20多度呢？

不会。No Money。
——山东青岛桂元东

蔬菜汁■ 是啊，看来这资本主义社会的娱乐工具就是不适合咱社会主义初级阶段的国情，那么，还是写信给它的制造商好了，希望它与时俱进，充分领悟三个代表的精神，起码让一部分人能先拥有神机。

不会，任它sony说的天花乱坠，1咱是任饭，2我几乎只有占有电视1分钟的时间，老爸太爱看电视了。
——新疆乌鲁木齐 曹天

蔬菜汁■ 对对，这话说的靠谱，虽然蔬菜还没有最终确立阵营，不好说自己是什么什么饭，看看编辑部里的各位同学都有自己的阵营，真是无比的羡慕，不过那个SONY大神前面的那个"它"字啊，用的真是恰到好处，既没有爆粗口，又发泄了心中的愤怒，了不起了不起。



SURE！本人为一名索饭，支持SONY！玩Z版免费联机，厚道的价格！买！
——山东青岛 宋汉元

蔬菜汁■ 这……无言以对，既然都已经是索饭了，也只能这么办了吧。

会，因为没有厚机卖了，只有买薄机。
——四川重庆 杨龙陶

蔬菜汁■ 如果是没有选择的选择，那也只能这样了，不过怎么这话听起来这么无奈呢啊。看来杨同学你也是索饭没有错吧？其实就是索饭，也分为很多种，比如不管多贵多骗钱都会买单的那种超级索饭，也有非常保守只会YY的普通索饭，像杨同学这样非常理智，介乎于超级索饭与普通索饭之间的人，属于还算正常的索饭。 □文/蔬菜汁

Vol.02 电玩秘传

《罪与罚》新作秘话

——另一个平行世界的故事

当年N64平台上的名作《罪与罚》，以其枪剑共用的爽快战斗系统，和当时还比较少见的摇杆式操作，受到了很多玩家的好评。如今，时隔9年的今天，任天堂再次将其续作带到了我们面前。下面就以新作《罪与罚 宇宙的后继者》的几名主开发负责人之口，来了解新作相关的一来龙去脉，证实这9年来的期待历程。

时隔9年的新作

——距离前作已经9年了，以前作的结局来看似乎暗示了续篇的存在，那么为什么直到今天才推出呢？

前川正人 这个，其实并非从一开始就有后续作品计划的哦。前作在N64主机上推出时，用手柄左摇杆来操作游戏的作品当时还不怎么流行，当时就决定"这样做"了。这次的Wii版，在企划时就感觉"还是要保持非主流的操作"，于是就这样开始了。并不是在这9年时间里一直在酝酿的啦，推出的理由还是很单纯的。

——也就是说，正是因为Wii的手柄是那种形态，所以才要推出？

前川 是这样的。第一次看到那个手柄的时候，我就感觉到"啊，这不就是枪刃吗！"当时很激动（笑）。

——前作是一款故事和场景架构都非常鲜明的战略游戏，这次作为续篇，有什么更特别的着眼点吗？

中川敦友 不不，这次虽然并不是以"续作"为目标进行开发的，但游戏架构和前作有很多相似的地方，"枪"和"剑"，射击和动作元素被融入进来，玩过前作的玩家们一看就能知道这是《罪与罚》。



——和前作一样，本作的故事和世界观设定也相当深奥，并且理解难度很高的吧？

山上仁志 是的。我们准备将故事的设定向深奥的方向发展。

前川 也许说难以理解更为恰当一些（笑）。这次的设定蛮深的。

山上 的确如此。不过从剧本来说应该是一般玩家可以理解的程度，游戏中一些对话可能有些隐含意思，加上任天堂那边来的方案，最后决定以世界观为详细设计点。游戏的基本剧本和故事不难理解，但庞大的背景和一些深层次的东西就不那么容易理解透彻了，这就需要大家开动脑筋，用自己的头脑去思考了（笑）。

在前作中登场的孩子

——舞台和前作一样是地球吗？

中川 和前作的舞台在同一个宇宙中，被称作"亚地球"的很多地球的其中之一，和前作中的地球是不同的另外一个地球。

前川 简单的说，就是前作是第二亚地球，而本作是第四亚地球。

——那么剧情上也完全不同了吧？

前川 因为处于相同的宇宙中，某些方面还是有一定联系的，虽然剧情上没有关系，但前作中出现的一些名词、事物，在新作中会以另外一种新形态出现，而且还有一些与前作联系更加密切的东西。

——前作中有一个叫萨基·阿玛米亚的男子和艾兰·乔的女子，而本作的主人公名字是伊萨·乔，这个名字好象有点像……？



↑这次的《罪与罚》新作同样拥有着深邃的故事背景和那解的谜题。

铃木康士 是的没错，伊萨就是萨基和艾兰的孩子。

——那么前作中有一个名叫伊萨·阿玛米亚的孩子，这个人和本作的伊萨·乔是两个人吗？

前川 是同一个人。本作中因为某个事件而改姓了母亲的姓。

——伊萨的父亲萨基，前作中可以变身成怪物，本作中伊萨也同样拥有变身的能力吗？

中川 会怎么样呢？（笑）既然继承了萨基和艾兰的血统，那他拥有同样的能力也并不奇怪吧。

——另外一名叫卡崎的谜之少女，是怎样的一个角色呢？

铃木 她是第四亚地球的少女，失去了记忆。伊萨正是接到了杀死她的命令从第二亚地球来到这里的，但因为某个原因反而救了这名少女，之后和卡崎一起同样成为了被截杀的对象。 □文/翅膀

降龙之剑

——唯美画面尽显中国风

《降龙之剑》是由完美时空上海研发公司担纲制作，采用全新自主研发Raider引擎，潜心打造的一款次世代2D即时玄幻武侠网游。游戏在洋溢着浓郁的武侠风时，也将一部宏伟壮阔的历史小说呈现在玩家的面前。玩家可以上天入地，自由穿梭于各朝代之间，亲自感受并改变历史格局。

作为完美时空上海研发团队精心打造的2D扛鼎之作，《降龙之剑》在运用粒子特效技术的同时，更将中国国画和现代审美进行融合，应用各项尖端3D技术进行渲染和优化，在整体画面、音乐音效、技能特效等方面均取得重大突破。

镜头伸缩

——天地万物尽收眼底

作为第一款实现镜头自由伸缩的2D即时玄幻武侠网游，《降龙之剑》不但能调节远近视角，更能在特定的任务中进行上中下三层的视觉缩放。无论是云雾缭绕的神界，还是鸟语花香的人界，亦或是妖气弥漫的魔界，玩家都能通过镜头缩放进行三界跨越，达到上天遁地的逼真效果。同时，大量全新技术的应用，让玩家更加真实的感受所处环境的氛围，将天地万物的细微之处尽收眼底。

空间扭曲

——尽享自由穿越之感

游戏中一个个时空之门，是连接不同时代的节点。每当玩家穿越时空，进入历史长河的时候，游戏的画面都会发生扭曲以及动态模糊。人物



慢慢消失，然后在另一个世界再逐渐清晰，将四维穿越表现的淋漓尽致。同时，游戏中每个角色战斗时释放的绚丽技能特效，将会影响周边的一花一草乃至建筑。大地的颤抖、楼宇的摇晃、花草的折枝等每一个细微之处都将通过动态扭曲等特效完整展现。

天气变化

——游戏环境逼真细腻

为到达游戏环境的多样化，《降龙之剑》还在游戏中添加了多种天气效果。滂沱大雨、飘渺风雪和沉沉雾霭在游戏内不同的时间和空间交替变化，这些变化将很有可能影响玩家在战斗中的技能攻击等效果。同时，各种天气特效的加入，也将会使游戏内的环境更加逼真细腻。

特效渲染

——自由写实感受降龙

当人物气血不多时，画面将会产生心跳、血光等渲染，让玩家感受到人物生命的衰竭；而当人物死亡时，画面将变换成黑白色，让玩家感受到游戏内人物的气若游丝。这些设置，将会使玩家犹如亲自置身于游戏环境之中，进入一个更加真实的游戏世界。

声光特色

——无与伦比视听盛宴

《降龙之剑》在玄幻题材上拥有鲜明的风格，通过特色系统和声光表现，为喜欢玄幻游戏的玩家建造了兼具传统文化和创新元素的虚拟世界。在游戏中，玩家可以欣赏到大气磅礴的古代建筑，虚无缥缈的仙山楼阁，气势如虹的地下魔宫。同时，由远至近的潺潺流水之音，依



稀入耳的蝉声蛙鸣，这一切都将让玩家享受一场最无与伦比的视听盛宴！

《降龙之剑》实现了超凡画面与游戏运行低需求的完美统一。让玩家在享受绝美画面的同时，尽享流畅游戏乐趣。无论是天上飘动的浮云，还是水面上的波光粼粼，亦或是湖岸边随风摇曳的芦苇，《降龙之剑》都以最逼真，最唯美的画面展现，让玩家时刻拥有身临其境之感。同时，《降龙之剑》独创四维空间概念，真正的将时间和空间化为"无限制"、"无束缚"。在游戏中，玩家可以自由穿越，在历史的长河中见证秦始皇一统六国、协助姜子牙封神伐纣，亦或在未来的世界里感受超前的自我，寻找传说中的降龙之剑，一切的一切，都将由玩家亲身去经历、去参与、去创造！



CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：伊津野英昭篇（1）

每一个生活中的经历都对以后的道路有所帮助

1970年8月25日生，1994年加入CAPCOM，主要从事街机游戏的制作，担任游戏企划和制作，代表作是《私立正义学园》。接受采访时虽然是站在企划人的立场，但现在任第1开发部的导演。

游戏业界最有人气的职业就是企划这个职位了，第一个说这话的人并不是伊津野，早在2000年5月，第四游戏开发部部长名越稔洋先生就在杂志上发表过这一言论。在1980年左右的时候，被称为游戏设计者的这个工种，经过十年以后，演化成导演、企划、程序设计、剧本等若干不同的岗位，而其中最有人气的就是企划了，为什么呢？要想成为企划者并不需要特殊的能力，不懂程序、日语拼写错误、不会画画，这都不会影响你的企划之路，而且还有可能进一步成为游戏的导演，立志于游戏业界的年轻人，没有特殊技能却不选择企划这条路，才真是奇怪呢。

"出个点子什么的，别说小学生了，我家里的老妈都会啊，如此这样这样的话，游戏一定就会有意思吧。谁都会这样想吧，但是如何能把有趣的要素从中提取出来，并且说服你的团队和上司将其做成游戏，这才是企划者最重要的工作，而出点子本身却并非放在首位。"



以上是伊津野对企划这个职位做的简要概述。

成长的经历

因为小时候喜欢看漫画，所以儿时的梦想是成为漫画家，不过手不算很巧，所以只是美术成绩还不错，也只是仅此而已。伊津野有过当学园祭实行委员的经历，大家都以为是这段经历让他对企划感兴趣的，但是据他自己说，"其实当时自己只是高中的时候对网球感兴趣，被原本是同校的一个学长拉到了网球部，只是因为打网球太爽了，那个学长是学园祭的实行委员，而第二年就由我担当了这一职务，听起来好像是很了不起的样子，其实那时候的我很优柔寡断，根本没做过什么实务。不过说起对企划有帮助的话，还是在弹子房打工的那段经历吧，之前做的都是一些辅导学生啊、家庭教师啊之类的零工，当我第一次走进弹子房的时候一下子就学到了很多，那里就像是一个小社会的缩影，刚坐在座位上的时候喜笑颜开，对待应生也会和和气气的，但是一旦手不好起来，就会大发脾气，这时如果机器吞了弹子的话，可就有的你受了，为了应付各种各样的客人，我们必须成为千面手。在游戏会社工作的感觉时刻让我想起在弹子房打工的情景，有很多不明白的事情，和各种各样的人沟通，那时的经历让我成长很多。

伊津野流游戏设计论

在日本并没有指定的游戏设计教科书，但是却有一些相关的杂志和书籍记录了一些零零散散的游戏制作知



识，所以它们也经常作为立志考取游戏专门学校和学习游戏制作的人的辅导书，什么都不知道的话，就什么也做不了，当然工作也是这样。

比如做射击游戏的话，"不管借还是买，我都会尽量多的接触各种各样的射击游戏，然后对每一个玩过的游戏做出自己的评价，考虑这部游戏为什么好玩，为什么不好玩，很像市场调查一样的方法，既可以提取出射击游戏有趣的秘诀，同时也可以防止不小心模仿过去游戏的特征而被诉讼盗作。"

在玩游戏上，永远没有限制可言，"不把游戏玩到一定程度的话，就不会知道手指不巧的玩家和刚开始接触这款游戏的玩家的心情；再比如街机游戏，如果不能在最初的1、2分钟内抓住玩家的心，玩家就不可能一个硬币接着另一个硬币的投进机器里，当然，对应不同玩家需要不同方法，这就要看企划人自己的选择了。" □文/蔬菜汁

关于猎人集会所的回忆

—— 感谢在我的狩猎之路中给予我帮助的那些人们。

世界上总有那么一种游戏叫人玩得放不下，大名鼎鼎的《怪物猎人》系列就是这样一款游戏。自从08年暑假背上轻弩加入了狩猎大军出征后，一路上披荆斩棘的屠龙杀怪战斗到今年春天，无数的怪物惨死在我手上，更多的恶龙败倒在我脚下，看着尸横遍野的沙场，独孤求败的我渐渐厌倦了血雨腥风的江湖。终于有一天，我横下心来狠狠地删除了游戏存档，离开了怪物的世界，只留下一个猎人的传说。

又是一个暑假来临了，《怪物猎人3》在万众期待下的成功发售引爆了新一轮的狩猎热潮，而苦于没有Wii主机的超人这个假期面对新的大狩猎时代只能望洋兴叹。看着网上猎人们上传的新的狩猎视频，超人不禁感到技痒难忍，于是决定——明年春天……一定购买一台WII。那么眼前这个假期呢？超人只好拿出PSP，擦去灰尘，回到雪山中的波凯村重新做一个猎人。



↑遇到比较棘手的任务时，就需要集会所的伙伴们伸出援手了。

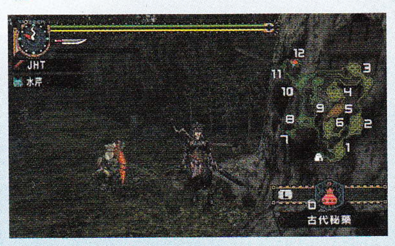
一切从零开始，没有高级装备，没有强力武器，超人再次以一个"新人"的身份继续狩猎生涯。当任务做到上位后，一切仿佛回到了一年前的那一天，我再一次被轰龙兄弟联手打得看天不蓝。当时就因为对这两头愣头龙束手无策，所以使用盟区战卡前往在线集会所求助。在猎人集会所里和来自全国各地三教九流的猎人们打过多次交道，联手进行了多场狩猎后，得到不少宝贵的游戏经验，以及更多难忘的回忆。

集会所里来自五湖四海的猎人们给我留下的第一印象就是无比热情，记得当时超人第一次散发英雄帖招募高手一起组队协助讨伐轰龙兄弟时应者云集。大家纷纷表示愿为我这个网络另一端素未谋面的兄弟两肋插刀，于是我和这帮网络上的兄弟们一起热血沸腾的前往雪山屠龙了。那次狩猎的结果令我大跌眼镜，我们这帮笨蛋像堂吉诃德被风车抡飞一样，被轰龙兄弟的龙车冲击的人仰马翻，事后我问他们怎么像我一样不堪一击，他们苦笑。原来他们和我一样武艺不精，但还是忍不住想出手帮我。虽然任务失败了，可我还是很感谢他们的江湖义气。



说起来网上联机挺有学问，和那种与朋友面对面联机不同，你不可能一边挥刀斩怪，一边打字聊天告诉网友你的下一步战略。所以猎人间心照不宣的密切配合就显得尤为重要。而且你必须对那些作战失手，使团队陷入困境的队友有颗包容心。记得去年冬天，我那台衰老的PSP1000的摇杆实在是故障重重，很难做到精确操作。在一次网络联机讨伐炎妃龙时，我的摇杆实在不给一点面子，导致我的操作频频失误。为了从炎妃龙的利爪下救出我，队友们先后奋不顾身地冲上去血拼，结果不幸地全上了猫车。几次任务的结果惊人地一致，我那该死的摇杆把我拖到炎妃龙的爪下，队友们全身前来救我，队友们含恨上了猫车，我含泪跪地面对任务失败的悲惨现实。那一晚直到深夜，我们也没有成功讨伐炎妃龙，尽管我不断向网友们诚恳道歉，但也无法挽回败局。令人不敢相信的是大家竟然谁也没有责怪我，而是建议我尽快修好摇杆重返战场。

集会所的这帮网友猎人们的帮助与宽容令我成长的很快，不知不觉中我也变成了一个独当一面的G级猎人了。遗憾的是我无法记住大部分网友们的名字，能记得住的盟友只有帮我消灭浮岳龙的水镜先生，以及帮助我打倒霸龙的猫车团长与JJ等寥寥数人。现在我再一次遇到了困境，你们这些热心的朋友是否依然在集会所等候拉我一把？ □文/飞死超人



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.040

影子摩西岛探秘

"影子摩西岛（Shadow Moses Island）"是合金装备系列中非常有名的地点，作为MGS1代故事的发生地点，在号称"完结篇"的4代中还专门拿出一章的篇幅让玩家们重返影子摩西岛，多少MGS的粉丝们，都是在这里感动流泪。

提到影子摩西岛，官方对它的介绍是"位于美国伯令海峡阿拉斯加西南面，是狐狸群岛中的一个小岛。"那么，现实中究竟有没有这个岛屿呢？这个……小编还真没法给出肯定的结论。根据维基百科上的资料，影子摩西岛应该只是厂商设定的一个虚拟的岛屿，现实中并不存在。以往的资料也是这个结果。



不过最近本人一时心血来潮，在GOOGLE EARTH（一个非常有名的地图软件，相信许多朋友都用过吧）里输入"Shadow Moses Island"进行查找，没想到竟然还真搜到了一个结果……其位置竟然还就真在官方设定的位置附近！这个……因为GE里面可以由使用者自行添加图标和地名，所以小编也无法完全肯定这个现实中的影子摩西岛是真有其事抑或只是某些MGS铁杆自行恶搞上去的……总之，大家知道有这么回事即可。

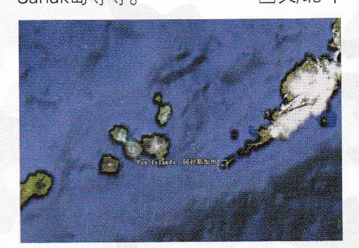
狐狸群岛探秘

上面我们探讨过了影子摩西岛在现实中是否存在的可能性，同样，在提及影子摩西岛时，还有一个地名也值得关注，那就是"狐狸岛（Fox Island）"。虽然没有作为1代主场景的影子摩西岛那么有名，但对于仔细观看过剧情和了解系列历史的玩家而言，应该也不会陌生。

关于狐狸岛的具体描述，在官方出版的改编小说中是这样的："狐狸群岛是阿留申群岛中的一串岛屿，位于萨马尔加海峡（Samalga Pass）与四山岛群（Islands of Four Mountains group）以东。它们由于周期性的恶劣气候和周边众多的暗礁而闻名。"

在MGS1中，叛乱的猎狐犬小队以及基因战士部队就是以狐狸群岛为边界，在海水中设置了报警装置。游戏开场动画中，执行潜入任务的斯内克在乘坐潜艇到此附近后，还必须驾驶单人SDV穿过去才成功进入影子摩西岛基地。

值得一提的是，狐狸群岛并非仅仅存在与游戏的设定中，它是真实存在的，地理位置也正如上面的小说中所描述的那样。狐狸群岛上的原住民是爱斯基摩人中的阿留申人，1741年，丹麦探险家维他斯·白令（Vitus Bering，白令海峡的发现者）接受俄国海军的雇佣，这也是欧洲人第一次发现狐狸群岛。不过，当时他们只是发现了狐狸群岛中的Foggy岛，并其实狐狸群岛非常广阔，除了Foggy岛之外，著名的大型岛屿还包括Umnak岛、Unalaska岛、Amaknak岛、Akutan岛、Akun岛、Unimak岛和Sanak岛等等。 □文/北斗



↑在GE里能够定位到狐狸群岛位置。

MGS美版日版配音PK，指挥官罗伊·坎贝尔上校（Paul Eiding VS. 青野武）



说到坎贝尔上校（Roy Campell）这个角色，也可谓是MGS系列中抛头露脸次数相当多的一个重要角色了。从MG1、2代起，再到后来的MGS系列，除了2代那个坎贝尔是AI合成、3代改成了ZERO之外，几乎每次的行动总指挥官都是坎贝尔——甚至在PSP版的掌上行动中，更是作为Big Boss的战友和搭档登场。在4代中，配音演员美版采用的是Paul Eiding，日版采用的是青野武。两位配音演员给这个老人的配音都很自然，感情投入力度也够，对于坎贝尔在剧本中的形象算得上是刻画到位了。

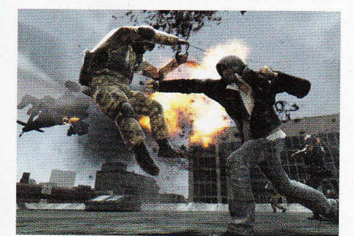
樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 版权、妄想少年、在天空飞翔

经过了一段时间的调整，Sora与任天堂联手，组建了新公司“Project Sora”。这是为了更自由的创作游戏而成立的公司，公司名称的意思是“在天空自由的飞翔”。Project Sora成立后，Sora将继续作为个人公司存在。顺便提一下，包括鄙人在内，公司的总人数是2名。

最近收到一名东京玩家发送的邮件：“樱井先生好像创作了很多的游戏，不过如果游戏涉及到漫画、动画版权也没有关系吗？”

可能这里有一个误解，版权给人的印象，一般就是牢不可破不能动摇的，其实这些版权作品中有很多的东西是可以学习和借鉴的。



最初提出版权的作品是1970年左右的《STAR TREK》，可以说，版权有着和游戏一样悠久的历史，版权在游戏文化中起着重要的作用，让游戏成为不可被忽视的市场，在设计游戏的时候，一般要先考虑人物角色的设计、世界观设计、素材制作等，很难脱离这些而设计游戏，所以越是想创造出原创的自由度比较高的游戏，越是难以提高游戏的完成度，这就是难以调节的平衡。

《大乱斗》系列是一半利用其他游戏的版权（乱斗中的人物角色基本上都是由宫本先生向任天堂本部申请版权外用而得到的使用权）而制作的游戏，但是游戏中绝对有原作所没有的要素，活用人物的个性，因此可以得到更多的快乐。

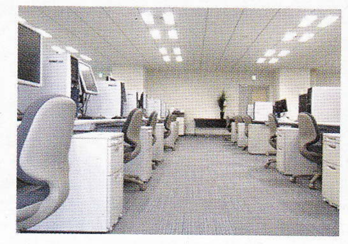
再举一个战略游戏的例子，这些游戏中最为通用的铁之法则就是“兵种相克”原则：直升机克坦克，战斗机克直升机，防空炮克战斗机，坦克克防空炮，在兵力相等或占劣势的情况下，活用兵种的长处来制定战略取得胜利，这种手法在《大战略》系列中根深蒂固。但是，让我产生颠覆实感的游戏，是玩PS《盖塔机器人大决战》的时候，这个游戏中的作战单位，可以对纵向横向的几个直线方格内的敌人进行攻击，只要位于不被敌人击中的位置，对敌进行炮火沐浴就可以了，几乎所有的MAP作战单位都可以独当一面，所以，原则上说，如果遇到强敌的话，只要利用MAP兵器进行战略调整就可以了。在我的记忆中，即使是一般不为人所知、评价不高的游戏也有着第一次玩而令人印象深刻的要素。

在不侵犯版权的情况下，尽可能的将别家游戏的出彩之处融入自己的作品中吧。

我曾经是个梦想在天空飞翔的孩子，但却不是那种飞机少年、也不喜欢飞行器什么的，不是乘坐飞行工具，而是自由自在的在空中飞翔的，也就是所谓的妄想少年吧，所以，我所做的游戏一定会有在“天际”飞行的要素在其中。

最近终于打通了一款能够体验在空中飞行的游戏，《PROTOTYPE》，因为并不在日本发售，所以我玩的是海外版。

这部作品是以第3人称视点的动作游戏，主人公依靠弹跳力可以轻松到达大厦10层的高度，当然，攀墙而上、在屋顶纵越也不是问题。更可以进行空中滑行，真是爽啊。



↑樱井的新公司刚刚起步，虽然公司的规模很小，但是实力却不可小看。

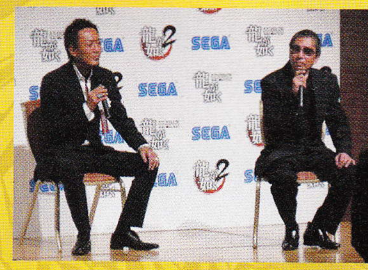
不过可惜的是游戏做的有些重口味，主角的胳膊可以变成机械臂，然后可以将车抓起来扔到外面，更可以捕食路人并变成他们的模样，当然痛快是痛快，不过在日本这就是个问题，喜欢的人会感到玩起来非常的痛快，不过这并不符合一般人的口味。

本作触及到是否能将“自由在空中飞行”这一单纯的妄想放入游戏当中，虽然其他游戏中在空中滑行是有可能实现的，但是如何让更多的人体会到这一乐趣，这却是个难题，这部游戏是以曼哈顿岛为舞台的，众多的区域被划分成东西南北四个区域，游戏中并没有复杂刺激的地图，但是却设计了很多冲天的大厦，充分利用了建筑物的立体感。 □文/蔬菜汁

名越武艺帖

第三十五回 对秘书工作的彻悟

好忙，连打理自己的时间都没有，忙的团团转，这样很容易失控的，而且很容易引发事故，忘记事情、言语错误、搞错应该优先处理的事情等等，发生事故本身还不是最糟糕的，更糟的是把别人也牵扯进来，一旦搞错会议的开始时间和场所、混淆了合同的期限，很容易夺去别人的时间，让别人也忙得团团转。原本只要由自己来全部承担就好了，可是因为是在工作中，一定会影响到别人，发展成为不只是自己的问题。因为入社的时间比较早，所以现在经常处于总制作人和会社经理的立场，不过并不是一开始就是那样的。最初作为游戏设计员进入会社，在期限内画好交给自己的工作，我是从这开始的。接着慢慢增加了速度，工作的分量也加重了，并且加入了小角色和旁白文字的制作工作，然后，干脆背景工作也交给了我。最后，音响和画面效果的相关工作也一起由我负责，其实这只是设计人员的公式进度，当你真正胜任了设计人之后，就可以在下一次的项目中担任主设计担当了。但是不管怎么说，只是对设计很熟悉的我，并没有过主设计担当的经验，而最大的不同点就是加入了管理这项业务，说的简单一点，就是让设计团队里的同事都知道自己该干些什么，然后给他们加入日程表，尽量确保质量。但是，自己担任主创设计师的那个时代，正是游戏理念发生变革的最猛烈时期，不光是自己，还要管理别人，这让我的工作开始透不过气来。当我把这些都运转的很不错的时候，又开始承担游戏制作人和会社经营的工作了，当越是接触到设计以外的工作时，越是觉得要接触人的管理业务……正当我感到力所不逮的时候，上司给了我一个建议，“配个秘书吧！”





“秘书？”倒是以前听过这个词，但是到底该交给她什么工作呢？让她干什么好呢？说实话，我真的不知道，但是随着上司这样的一席话“这样一来就轻松多了吧。”然后第二天，秘书上任了，拷贝文件、接待客人、发放名片，这些都交给了秘书，确实从心里感谢她，但这也不是每天都必须做的工作啊，我自己也可以做，“好像有什么不对劲。”于是找个朋友谈心，到底找来秘书该让她做什么呢？结果，那家伙很简洁的给了我答案，“自己不该（能）做的都可以交给她。”当时听到这回话的时候还抱有疑问，不过马上就释然了，人的生活大致可以分为睡眠、工作、私生活这三项，自己来管理当然是最佳方案，不过怎样才能让自己不忙，或者即使是很忙也能够享受到生活的乐趣，就需要在三点之间周旋，而耗费在坐在椅子上和大家开会讨论之外的时间应该都是可以利用起来的，好像问题就出在这里，那时就应该有人能够挺身而出了，而这个人……会社是一个提高生产能力的地方，而生产以外的事物也同等重要，其中就包括日程的管理，会议的开始时间当然是很重要的情报，但是真正重要的并不是何时开始，而是讨论什么、决定什么，如果会议时间也要占用记忆容量的话，那么该记住的东西就多的像山一样了。这是我的心里话。同时，创造出一个不会忘记日程的工作环境也很重要。顺便一提，我已经换了一个秘书了，为了坚持各自的主张而猛烈的争吵，虽然互相共事的人之间进行如此激烈的争吵并不好，这样做也会增加工作的压力，但是这份争吵对自己来说才是最珍贵的，没有了这份争吵，也不会有同事之间的相互信任，更不会知道对方现在所处的精神状态，我明白秘书的工作是多么的辛苦，没有她的支持，也不会有我的现在，今后还要多多关照哦，那么先到这里吧，下次再见。 □文/蔬菜汁

每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

10月底到11月初这段时间的主打是两部高清机，其中比较热的就是《猎天使魔女》和《铁拳6》了，巧合的是这两个游戏虽然游戏性超高，但都在画面上出现了问题，相比欧美厂商来说，日厂对次世代技术的掌握和运用必须要沉思一下了。其他值得注意的是，由于Wii的市场基数太大，使《机战NEO》这部非传统2D的机战也得到了相当多的关注。而11月的游戏阵容比10月可谓更强，特别是月初的《使命召唤 现代战争2》势必又将带来一阵强风暴，接着马上又是月中的第二波大作来袭，想必玩家已经玩不过来了吧。 □文/橘梗

PS3 PlayStation 3

11月			
3	破坏者	ACT	Pandemic Studios
3	龙腾世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
5	NBA LIVE10	SPT	EA
5	恶名昭彰（附战神3试玩版）	ACT	SCE
5	★世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	极品飞车13 变速	RAC	EA
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	乐高 印第安娜琼斯2 未完的冒险	AVG	Activision
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	★战神1+2收藏版（附战神3试玩版）	ACT	SCE
17	行星51	ACT	SEGA
19	拉切特与克拉克 未来2	ACT	SCE
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
29	冬季运动会2010	SPT	EA
12月			
17	★最终幻想13	RPG	SQUARE-ENIX

XBOX360 Xbox360

11月			
3	破坏者	ACT	Pandemic Studios
3	龙腾世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
5	NBA LIVE10	SPT	EA
5	★世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
12	最终幻想11 Vana'diel合集2	RPG	SQUARE-ENIX
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	行星51	ACT	SEGA
17	求生之路2	FPS	Valve
17	卡拉OK革命	MUS	KONAMI
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	虫姬 双人 Ver1.5	STG	Cave
29	冬季运动会2010	SPT	EA
12月			
10	侍魂 闪	FTG	SNK PLAYMORE
12	智代After -It's a Wonderful Life- CS修正版	AVG	PROTOTYPE

Wii W-i-i

11月			
3	寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
10	使命召唤4 现代战争	FPS	Activision
10	我的芭蕾演播室	ETC	505 GAMES
10	流行音乐	MUS	KONAMI
10	NBA 2K10	SPT	EA
17	★生化危机 暗黑历代记	FPS	CAPCOM
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
19	CALLING 黑色来信	AVG	HUDSON
19	家庭挑战Wii	SPT	KONAMI
19	★马力奥与索尼克 在温哥华冬奥会	SPT	任天堂
19	★战国无双3	ACT	KONAMI
26	★最终幻想 水晶编年史 THE CRYSTAL BEARERS	ARPG	SQUARE・ENIX
26	火影忍者 疾风传 龙刃记	ACT	TAKARATOMY
26	桃太郎电铁2010 战国・维斯英雄大集合！	SLG	HUDSON
12月			
3	★新超级马力奥Wii	ACT	任天堂
5	★口袋妖怪Wii 皮卡丘大冒险	RPG	任天堂
10	钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST-黄昏的少女-	AVG	SQUARE-ENIX
10	斗真传	FTG	TAKARA TOMY
17	F1 2009	RAC	CODEMASTERS
17	NHK红白合战	ETC	任天堂

PS2 Playstation2

11月			
3	世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
12	战极姬 战乱纷飞的少女们	AVG	YETI
12	最终幻想11 Vana'diel合集2	RPG	SQUARE-ENIX
19	世界最强银星围棋讲座	ETC	银星日本
12月			
12	萌萌第2次大战（略）2 CHU	SLG	SYSTEM ALPHA

NDS Nintendo Dual Screen

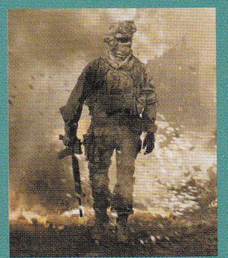
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
3	乐高摇滚乐队	MUG	TT Games
5	数学大师DS	ETC	IE Institute
5	召唤之夜 Tears Crown	RPG	NBGI
5	樱花笔记 与现在连系的未来	ACT	MMV
10	使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
12	日本史DS	ETC	IE Institute
12	世界史DS	ETC	IE Institute
12	洛克人EXE 操作流星	ACT	CAPCOM
19	巫术 生命之契	RPG	Genterpris
19	★马里奥与索尼克 在温哥华冬奥会	SPT	任天堂
19	怪物战士	RPG	AlphaUnit
19	哆啦A梦棒球2	SPT	NBGI
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	★雷顿教授与魔神之笛	AVG	LEVEL5
26	料理妈妈3	ETC	TAITO
26	茶犬的部屋DS4	ETC	OTM
26	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗！	AVG	Russell
26	学研 英语三味DS	ETC	学研
12月			
3	SIGNAL	SLG	D3
3	人生游戏	SLG	TAKARA TOMY
3	公主联盟 圣剑武勇传	SLG	ATLUS
7	★赛尔达传说 灵魂轨迹	ARPG	任天堂
10	极限脱出 9小时9人9扇门	AVG	Spike
10	AGAIN FBI超心理搜查官	AVG	TECMO
10	迷你四驱车DS	SLG	ROCKETCOMPANY
17	DECA SPORTA DS的10种运动!	SPT	HUDSON
17	冬之奏鸣曲DS	SLG	D3
22	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	RPG	Gust

PSP Playstation Portable

11月			
1	女神异闻录3 携带版	ARPG	ATLUS
1	乐克乐克 午夜嘉年华	ACT	SCE
1	迪斯凯亚 无限循环	AVG	日本一
3	寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
3	★铁拳6	FTG	NBGI
3	实况足球2010	SPT	KONAMI
3	星球大战前线 精英舰队	ACT	LucasArts
5	NBA LIVE10	SPT	EA
9	装甲核心 寂静前线 携带版	ACT	FromSoftware
12	战魂 辉石的霸者	RPG	NBGI
12	露娜 银星协奏曲	RPG	Game Arts
12	Battle Spirits 辉石之霸者	TAB	NBGI
12	神眷之力	RPG	ATLUS
12	战极姬 战乱纷飞的少女们	AVG	YETI
12	J.LEAGUE 创造职业球会！ 6 Pride of J	SLG	SEGA
12	战舰炮手2 携带版	ACT	KOEI
17	乐高 印第安娜琼斯2 未完的冒险	AVG	Activision
17	★小小大星球	PUZ	SCE
17	F1 2009	RAC	Codemasters
19	EXORSISTER	ACT	D3 Publisher
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	光之圣女传说	SRPG	日本一
26	寒蝉黎明 携带版	ACT	ALCHEMIST
26	L的季节2 无形的记忆	AVG	5pb.
26	★噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
12月			
3	★心跳回忆4	SLG	KONAMI
3	★机战战士高达 高达VS高达 NEST PLUS	ACT	NBGI
3	★梦幻之星 携带版2	ARPG	SEGA
10	★英雄传说 空之轨迹超值版	RPG	FALCOM
10	★风云新撰组 幕末传 携带版	ACT	FromSoftware
10	大空军	SLG	GAE
17	★女王之刃 螺旋混沌	SRPG	NBGI
17	奈落之城 PORTABLE 一柳和第二次受难	AVG	日本一
23	真三国无双5帝国	ACT	KOEI
24	幸运星 网络偶像大师	SLG	角川书店
24	11 EYES OR CROSSOVER	AVG	5PB
24	水之旋律	AVG	CYBERFRONT

PS3/360 [现代战争2]

使命召唤这系列如果说真正腾飞的话，应该还是从4代开始的，也让更多的人们认识到了它，在前作重新回到二战背景之后，本次新作再次采用了4代中大受好评的现代战争背景。从画面来看，不敢说有100%，但起码已经90%地发挥了两个主机的潜能。而操作更是有着FPS非常纯正的手感。可以说，本作达到了本系列目前为止的最高水平，值得每个人去尝试。像本编这类根本玩不来FPS类型的人来说，也必须承认这就是时代的脚步了。



Wii [战国无双3]

可能当初很少有人会想到本作的平台会是Wii，但无论是怎样，它很快就要发售了。KOEI将本系列放在Wii上想必也是将战略重心分散开来。本作目前为止已经在原有人数基础上又公布了数名新角色，一些原有的老面孔也基本全部换了新造型，这个大换血相比当初的《真三国无双5》也毫不逊色。而系统方面的新要素也多了不少，例如每位武将增加了名为"影技"的新技能，此技的使用需要消耗专用的"练技槽"，总之本作值得投入。



PSP [小小大星球]

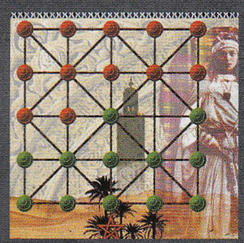
SONY一直以来力捧的《小小大星球》终于要移师PSP了，随着前不久的的PS3《小小大星球年度版》的发售，使人们对PSP版也开始关注了，目前美版已定于11月17日。本作PSP版在内容上将与PS3版一样，并且将会与PS3版有联动要素。而《小小大星球》有一些了解的玩家想必都很清楚，此游戏强调的是"创造"理念，自己制作的关卡可以与其他好友一起分享，一旦投入便不能自拔。而PSP版将更加强调联机的要素。



「我是传奇！I Am Legend」

这又是一篇记录游戏历史的连载，但我在这里向你保证，这将是你从来没有看到和了解到的关于游戏的真正历史。事实上，在广大玩家熟知的游戏发展史中，史源大多数都停留在雅达利2600或FC，甚至（可能）有很多玩家认为游戏的一切是从PS开始的。无论你是怎么认为的，我们从本期开始连载的内容都将告诉你游戏的真相，游戏的起点，我们热爱的游戏到底是从何而来。

序 人与游戏



在整个人类历史中，游戏占有非常重要的地位。无论是埃及法老图坦卡门墓穴中的骰子及原始棋盘游戏，还是在古罗马集会场中贵族打发时间用的手绘棋盘，古人们的遗物已经证明了游戏也是他们生活的一部分。令人感到好奇的是，随着科技的发展，我们从事和体验游戏的能力是否也在一同进展？显然，现在的我们可以玩到从公元前2000年至今最热门的游戏，这就是答案。我们可以通过互联网轻松找到并下载到这些游戏——你可以下载到共享软件版的古代游戏，比如《Moorish Quirkat》、《Mayan Bul》、《Shap Luk Kon Tseung Kwon》，以及其他来自埃及乃至维京古文明的游戏。当然，我们在玩具店里是很难见到这些游戏的，因此这些软件提供了丰富的背景故事与教学来帮助我们理解这些游戏的奇妙之处。

早期科技 进入资讯时代

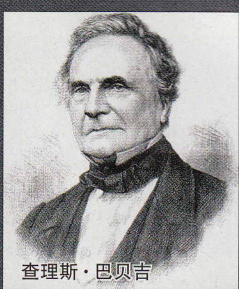
虽然计算装置概念的起源并没有像游戏那样古老，但最早的计算装置，却可以追朔到公元前200年的计算板，也就是后来的算盘。这是一种用来协助计数的储存壮装置。虽然并不是真正的计算器，但仍旧是已知最早用来辅助数学运算的工具。过了很久很久之后，在1645年，巴斯·帕斯卡（Blaise Pascal）发明了机械加法器，并从法王路易十四那里获得专利。这台机器虽然离计算机还远得很，但仍算得上是一台计算装置，并可以说是今天电脑的鼻祖。

早期科技 巴贝吉与拜伦

回到工业革命的初期，“会思考的计算机”这个概念引起了少数知识分子的兴趣，但对于大多数想都没想过的人来说，这可是相当令人吃惊的想法。查理斯·巴贝吉（Charles Babbage），这位英国的发明家、天文学家兼数学家，相当执着于计算机的构想。早在1833年，巴贝吉便开始着手研究这个问题。

巴贝吉构想出两种机械计算装置，分析机（Analytical Engine）与差分机（Difference Engine），两者皆设计成可以自动进行数学计算。

虽然巴贝吉从未真正制造出任何一台机器，但是他的同事兼赞助者，奥格斯坦·艾伦·拜伦（Augusta Ada Byron）却撰写并发表了数篇介绍巴贝吉研究的论文。这位未来的乐芙蕾丝女爵（Lady Lovelace）是拜伦爵士（Lord Byron，著名诗人）的女儿，同时也称得上是首位电脑程序设计师。虽然分析机从未被制造出来，但拜伦却撰写了可用来解决数学问题的指令集。



查理斯·巴贝吉



奥格斯坦·艾伦·拜伦

早期科技 逻辑至上

为了设计出电脑，因而诞生出了许多重要的概念。机器也能表现逻辑能力的想法正是其中之一。在19世纪中叶，乔治·布尔（George Boole）研究群中的一位专家，美国逻辑学家查理斯·桑德斯·波尔斯（Charles Sanders Peirce）发现，电子电路在开启或关闭的状态间切换的动作可以用来模拟布林代数的简单“真/假”（True/False）运算。1880年，波尔斯设计出一种可以切换状态的“开关电路”（Switching Circuit），因而能模拟布林代数的“真/假”、“开/关”条件。在此之前，任何想要制造计算装置的人，均需要依赖机械元件。而使用电子开关，则可以制造出更小、更快且安静的机器。

早期科技 出身简朴



↑霍勒瑞斯制造出的机器影响深远

您可能会认为赫门·霍勒瑞斯（Herman Hollerith）于1890年制造的“人口资料统计机”没什么重要性，但是若您在安装了Windows操作系统的电脑上玩游戏，则可以将这个简单朴素的发明视为视为IBM PC最早的直系鼻祖。霍勒瑞斯的公司后来成为国际商业机器公司（International Bussiness Machines Corporation），也就是后来为人所熟知的IBM。

在1930年，IBM出资发展了一部被称为“Mark Ⅰ”的机电电脑（Electromechanical computer）。它于1944年完成的时候却已过时了。早在当年，创意的脚步就早已超越技术发展的速度。

早期科技 用途广泛

如同霍勒瑞斯的人口资料统计机，早期的计算机器是设计来完成单一特定工作的。然而，在1930年，英国数学家亚伦·杜林（Alan Turing）构想出一部机器，其功能由操作者给予的指令而定。杜林的机器拥有许多用途，不再只是一台单一用途的机器。杜林的概念在另一位数学家的手中开花结果，约翰·冯·纽曼（John Von Neumann），他创造了储存电脑程序的概念。（待续）

下期预告：这一切只是开端，如果你觉得本期的内容比较枯燥的话，那么编者将在这里给你带来一个好消息，下期我们就正式与世界上第一款电子游戏见面。并为你揭露它到底从何而来。敬请期待下期的精彩内容。

电玩大史记

1889 山内房次郎（Fusajiro Yamauchi）在日本成立丸福公司（Marufuku Company），专门制造花牌。在1907年，他们将业务范围拓展到西方纸牌。1951年，该公司更名为任天堂纸牌公司（Nintendo Playing Card Company）。

1891 在荷兰，吉拉德·飞利浦（Gerard Philips）开始制造白热灯及其它电子产品。飞利浦（Philips）后来发展成为全球性的公司，旗下拥有电子产业、唱片产业等多领域业务，其中还包括了Magnavox，该公司制造了最早的家用游戏机——奥德赛（Odyssey）。飞利浦也发明了录音带，并与SONY共同开发了CD。之后他们也一起创造了CDI系统。

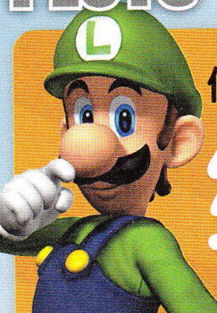
1818 松下幸之助（Konosuke Matsushita）创立了松下家电制造公司（Matsushita Electric Housewares Manufacturing Works）。松下（Matsushita）是其国际品牌（Panasonic）的母公司，后者制造了3DO游戏机，而且在九十年代也拥有自己的游戏开发公司。

1845 为了替他们的画框公司命名，哈罗德·梅特森（Harold Matson）与伊利亚德·韩德勒（Elliot Handler）将他们的名字加以组合，美泰（Mattel）因此诞生了。利用制作画框所留下的废气材料，伊利亚德开始制造玩具房子的家具。美泰最后成立了游戏部门，并生产了史上第一款掌上游戏机，以及后来的Intellivision游戏机。其后来推出的芭比娃娃更是创造了商业奇迹，成为另一段传奇。

1847 盛田昭夫（Akio Morita）和井深大（Masaru Ibuka）创立了东京电讯工程公司（Tokyo Telecommunications Engineering Company）。当他们签下贝尔实验室（Bell Labs）的电晶体技术，并创造了全世界第一部可携带式的电晶体收音机后，名声大噪。为了从事全球销售业务，他们将公司名称改为SONY。后来SONY成为全球电子产业的巨人，并在1994年推出PlayStation，成为世界上最重要的游戏公司之一。

1854 娱乐游戏公司（Service Games）是由韩战退伍军人戴夫·罗森（Dave Rosen）所创立，专门将投币式大型游戏机从出口至日本。随后，他决定在日本开创属于自己的游戏事业，于是购买了一家生产点唱机和老虎机的老公司。公司改名为SEGA。SEGA生产了许多大型电玩，并在后来成为电子游戏产业的又一大势力。

□文/霹雳五号　责编/小铁



任天堂马里奥世界中永远的第二主角参上——

绿路易的天国

Luigi He can jump a smidgen

路易是马里奥的弟弟，相对于马里奥来说，最显著的特征就是一身绿衣装束且又瘦又高。而在游戏中比马里奥更擅长跳跃，通常能比马里奥再能多跳一格的高度，可以到达马里奥有时无法到达的地方。作为马里奥系列中的第一配角，其知名度甚至能超过很多游戏的主角。□文/橘梗

永远的配角——路易的26年变迁！

作为马里奥的双胞胎弟弟，几乎只在可以两人以上玩的马里奥游戏中登场且多数还只是当第二人的选择。虽然如此，但是马里奥系列作为任天堂旗下最具价值的品牌游戏，也是TV游戏发展史上其市场商业价值与全球认知度可谓最高的游戏系列，所以虽然系列的主角基本全是马里奥，但游戏中的其他角色也有着十分高的知名度，并且几乎是每个配角都有过拿来做新游戏主角的经历。那么作为系列的男二号的路易来说，除了马里奥这个绝对的主角外，基本就是非他莫属了。

绿路易冒险之旅的初次登场

1983年 《马里奥兄弟》

本作不光是路易的初次登场，也是整个马里奥系列辉煌传说的开始。而作为本作中初登场的路易来说，他是被设定为马里奥的孪生弟弟而出现的。至于外在形象方面，相对于马里奥来说，路易有着与马里奥几乎一样胡子与帽子，但他显得更高一些也更瘦一些，身着绿色的背带裤，整体上看路易显得更加年轻不少。但是由于当时FC的机能不足，表现力很有限，所以诸如一些细小的方面无法作得逼真，以至于身为玩家也自然看不出除了色彩外的其他细节了。



←古董级的马里奥系列元祖作品，想必它也是很多玩家的启蒙游戏吧。

二人真正地走向了世界



1985年 《超级马里奥兄弟》
1992年 《超级马里奥USA》

《超级马里奥兄弟》应该算是真正意义上的脍炙人口的传世之作，单只是日本本土就有着681万套的销售数字，如算上海外版的话，已经达到了4024万套的恐怖数字，而随后在GBA上推出的FC经典怀旧系统中，本作又售出了100多万套。游戏的大卖使兄弟二人的知名度也越来越高。而随后在92发售的《超级马里奥USA》中，兄弟二人之间的外形终于有了一些比较明显的变化，最明显的区别就是路易的脸型相对于马里奥来说要细长一些。



↑传世之作，实际上在那时，玩家们就已经与路易相识了。

←《超级马里奥USA》中，马里奥与路易二人间的变化开始展现了。

路易过人的能力开始展现！

1986年 《超级马里奥兄弟2》
1988年 《超级马里奥兄弟3》

《超级马里奥兄弟2》这部作品在国内来说玩过的人算是少多了，因为它是在FC磁碟机上发售的，而国内所说的2代其实就是日版的1代，而国内所说的1代其实指的是前面介绍过的那个元祖的《马里奥兄弟》。本作中的画面风格与1代是完全一样的，但最大的不同就是难度比较大，且更重要的是路易在能力上已经发生了变化——跳得要比马里奥高，从而能到达一些只有路易才能到的地方，同时一些微妙的高度操作马里奥要费一番周折才能到达，而如果是路易的话则可以轻易到达。而随后的《超级马里奥兄弟3》由于大地图的引入与一些新的道具的追加，使游戏的可玩性与耐玩性大幅地加强，而这作中路易在跳跃方面也有着绝对的优势。



3D技术和语音的最初引入！

1996年 《马里奥赛车64》
1998年 《马里奥聚会》

随着任天堂16位元主机SFC的引退，任天堂在96年终于推出了次世代主机N64。由于本体机能与卡带容量的大幅提升，终于将3D技术和人物语音引入到游戏中，从而使又一个传世巨作《马里奥赛车64》呈现在人们面前。于是我们就看到了3D形象且能发出语音的马里奥和路易，而由于游戏的3D化，这一次使我们可以清楚地看到路易的造型甚至是一些游戏中的表情。而两年后又推出了另一系列——《马里奥聚会》，轻松的游戏节奏使角色的性格展现得更加细致，而此时任务的表情描写也有了更生动的诠释了。



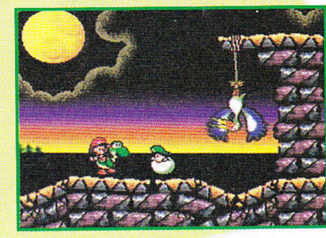
↑随着主机的进化，最直接受益的应该就是游戏中的角色了，特别是3D化后更是明显。

←自《马里奥聚会》和《马里奥网球》之后，路易在系列之后的作品中的戏份就越来越多了，地位也随之再次提高。

可以去真实体验的童话书。

1995年 《耀西岛》

本作讲述的是库巴为实现自己的罪恶野心，利用时空魔法回到过去的世界企图把襁褓中的马里奥兄弟扼杀在摇篮里，而此时勇敢的小恐龙耀西带着幼年的马里奥踏上解救小路易的冒险之路……制作人宫本茂把本作称为“可以真实体验的童话书”。本作颠覆了以往历代作品的传统而采用了全新的手绘风格，其营造的世界观仿佛出自稚童笔触下蜡笔涂鸦，2D与3D完美融合的异质之美体现出东方人独特的审美观。由于卡带中搭载了最新的SUPER FX芯片使得游戏的表现力非常强劲，使得耀西以及其他角色的动作表情丰富多彩。而本作中的小路易也扮演了在那时为止自身最重的一次戏份。

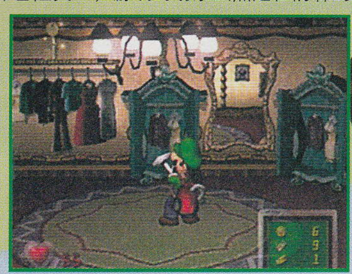


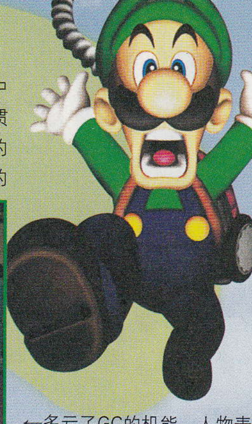
↑本作画面使人看过一次就不会忘记。

系列首次作为主角登场——

2001年 《路易的鬼屋冒险》

可喜可贺的是，一向作为系列"永远的2号人物"的路易，在本作中终于登上了主角的宝座，也正式打破任天堂新主机由马里奥打头阵的惯例。故事讲述的是玩家要操作路易基在鬼屋里冒险并救出误中敌人陷阱的马里奥。本作是被设定为了"动作冒险类"，游戏的场景虽然是在阴森的鬼屋中进行，但其中也不失路易的搞笑桥段。值得一提的是，路易在本作中使用的武器非常另类——吸尘器。游戏方法是路易遇到敌人时，先用手电筒照射敌人，然后通过吸尘器将敌人吸入，直到体力变成零后便可将其捕获，而捕获后的敌人可透过博士所制作的专用机器来观察。



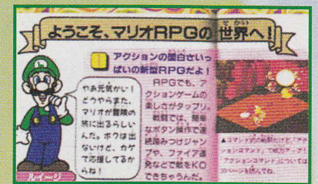


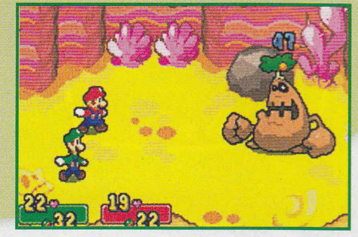
←多亏了GC的机能，人物表情很丰富，看得也很清晰。

路易在角色扮演类型中的挑战

2003年 《马里奥与路易RPG》

提到马里奥这系列，一般都会想到动作类居多，但系列的RPG历史其实从1996年就开始了。当年任天堂和SQUARE合作开发了《超级马里奥RPG》这一超级经典，随后任天堂又在N64上开发了《马里奥故事》，都获得了广泛的好评。本作作为系列RPG类型的全新开始，在故事框架和具体的游戏系统上为之后的两代奠定了坚实的基础和玩家群。





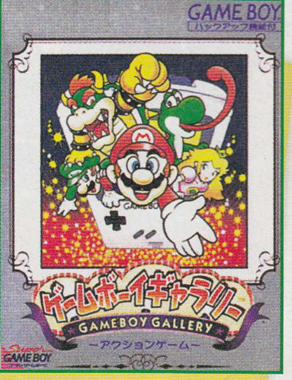
←《马里奥与路易RPG》又是GBA上的一个经典之作。

在GB画廊中姗姗来迟的路易

其实在早年的GAME BOY游戏中，由于机器本体的屏幕尺寸太小，而且只有黑白两色表示的缘故，也加上GAME BOY机能本身的资源很有限，所以人物的具体容貌基本是很难看清的。而且"马里奥系列"在当时的那个年代同样处于系列发展初期，对人物的外形刻画还不是十分讲究，马里奥和路易还只限于游戏封面上的外衣颜色来区分。其实路易早期在部分中并没有出现，但包装封面上是存在着的，这一点也是十分的微妙。



↑如何，能看出路易与马里奥的区别吗？



→这便是系列初期的GAMEBOY画廊

CHECK UP 有着"绿色的人气者"称号的路易——

路易在GC上以第一款游戏的姿态当上主角之后，基本就算开始脱离了只能当副手的命运了，在任天堂明星大乱斗DX当中的称号也变成了"绿色的人气者"。

而关于路易的性格层面，基本上是后续的作品才慢慢补完的，似乎是要与其兄长马里奥有差异，路易的性格与马里奥相比几乎是完全相反的情况，个性显得内向许多，而且有些胆小怕事，如《路易的鬼屋冒险》、《马里奥与路易RPG》等。但相对地反而比哥哥马里奥较冷静许多且懂得理性思考。属于平时不善表现，真正碰上紧急情形时就会将其与其兄相当的实力展现出来的类型。虽说是这种低调的性格，但在部分的游戏中也能看到路易的内心中还是有期望自己也能有所表现的心态在，像《纸片马里奥》系列等。视兄长马里奥为自己的目标，本人也相当地尊敬兄长。

大体上兄弟二人相处地很好且很有默契，但偶尔在对战类游戏中也能看到兄弟两人其实多少也有相互竞争的心态在的，例如在《马里奥网球GC》中，路易授奖的时候马里奥上来致词时还会有刻意去踩路易的脚……而路易这个角色目前也与大部分的马里奥系列主要角色一样，被恶搞的很严重，在剧中的表现也时常像个笑星一般搞笑，至少是目前为止，路易这个角色目前的定位大概就是如此了，顺便也期待他日后的活跃。

路易所参与的作品一览

发售年	月份	平台	作品名
1983年	9月	FC	马里奥兄弟
1985年	6月	FC	马里奥拆屋工
	9月	FC	超级马里奥兄弟
1986年	6月	FCD	超级马里奥兄弟2
1988月	4月	FCD	FC赛车
	10月	FC	超级马里奥兄弟3
	11月	FCD	归来的马里奥
1990月	11月	SFC	超级马里奥世界
1991月	9月	FC	马里奥高尔夫
	12月	FC/GB	耀西蛋
1992月	8月	SFC	超级马里奥赛车
	9月	FC	超级马里奥USA
1993月	7月	SFC	超级马里奥合集
	8月	SFC	马里奥与瓦里奥
1995月	7月	VB	马里奥网球
	8月	SFC	耀西岛
1996月	3月	SFC	超级马里奥RPG
	12月	N64	马里奥赛车64
1997月	2月	GB	GAME BOY 画廊
	9月	GB	GAME BOY 画廊2
1998月	1月	SFC	马里奥拆屋工'98
	12月	N64	马里奥聚会
1999月	1月	N64	任天堂全明星大乱斗
	4月	GB	GAME BOY画廊3
	6月	N64	马里奥高尔夫64
	8月	GB	马里奥高尔夫GB
	12月	N64	马里奥聚会2
2000月	3月	GB	超级马里奥兄弟DX
	7月	N64	马里奥网球64
	8月	N64	马里奥故事
	11月	GB	马里奥网球GB
	12月	N64	马里奥聚会3
2001月	3月	GBA	超级马里奥A
	7月	GBA	马里奥赛车A
	9月	GC	路易的鬼屋冒险
	11月	GC	任天堂全明星大乱斗DX
	12月	GBA	超级马里奥A2
2002月	9月	GBA	超级马里奥A3
	11月	GC	马里奥聚会4
2003月	7月	GBA	超级马里奥A4
	9月	GC	马里奥高尔夫GC
	11月	GC	马里奥赛车 双重冲击
	11月	GBA	马里奥与路易RPG
	11月	GC	马里奥聚会5
2004月	4月	GBA	马里奥高尔夫GBA
	7月	GC	纸片马里奥RPG
	10月	GC	马里奥网球GC
	11月	GC	马里奥聚会6
	12月	NDS	超级马里奥64DS
2005月	1月	GBA	马里奥聚会A
	1月	NDS	触摸耀西
	3月	NDS	役满DS
	5月	GC	马里奥街头篮球
	7月	GC	劲舞革命与马里奥
	7月	GC	马里奥运动场
	9月	GBA	马里奥网球A
	10月	NDS	超级碧厅公主
	11月	GC	马里奥聚会7
	11月	GC	SSX马里奥
	12月	NDS	马里奥赛车DS
	12月	NDS	马里奥与路易RPG2
2006月	1月	GC	超级马里奥冲击
	5月	NDS	新超级马里奥兄弟
	7月	NDS	马里奥篮球 3对3
2007月	3月	NDS	耀西岛DS
	4月	Wii	超级纸片马里奥
	6月	NDS	富豪街DS
	7月	Wii	马里奥聚会8
	9月	Wii	马里奥足球
	11月	Wii	超级马里奥 银河
	11月	NDS	马里奥聚会DS
	11月	Wii	马里奥与索尼克 北京奥运会
2008月	1月	NDS	马里奥与索尼克 北京奥运会
	1月	Wii	任天堂全明星大乱斗X
	4月	Wii	马里奥赛车Wii
	6月	Wii	超级马里奥运动场
2009年	1月	Wii	用Wii玩系列 马里奥网球GC
	2月	NDS	马里奥与路易RPG3

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想向小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

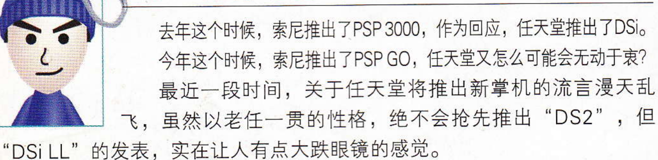
本期问题：NDSi LL，任天堂到底想干啥
本期问题策划：BTBBT

得赚且赚，明年再见

BY:风林

任天堂如果不是脑子进水了，怎么会想出4.2寸屏这样的设计——我们有理由相信设计者对DS的游戏画面效果抱有十足的信心，不然这样大尺寸的效果只会让DS的3D游戏画面粗糙不已漏洞百出。当然，在游戏之外分一杯羹，任天堂也是这样盘算的，更大的画面才能在播放视频、拍摄功能等更多的数码卖点上带来可能，原本DS的小屏幕比起PSP、iPHONE等流行数码产品来说确实太小气了，也使DS完全限制在了游戏方面，其他领域根本打不进去。LL的推出，基本上可以看作是任天堂对于游戏之外领域的正式出击。另一方面，任天堂对于高清新主机也发表了肯定的言论，可以预见任天堂的下一代家用机和掌机将在高清方面做出努力。用上一代的硬件性能和成本赚足了美元的老任，也终于要在高年龄层的消费群体上进行拓展了。在某些方面看来，LL的出现与PSPGO的野心颇有相似之处，只不过，两款产品的卖点不同，特点不同，但希望赢来的新消费群却是相同的。作为玩家来说，如果不嫌机器的个头太大的话，LL将是最好的选择。



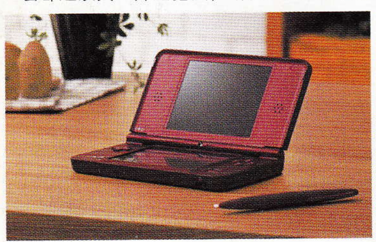


大一点，再大一点

BY:北斗

去年这个时候，索尼推出了PSP 3000，作为回应，任天堂推出了DSi。今年这个时候，索尼推出了PSP GO，任天堂又怎么可能会无动于衷？最近一段时间，关于任天堂将推出新掌机的流言漫天乱飞，虽然以老任一贯的性格，绝不会抢先推出“DS2”，但“DSi LL”的发表，实在让人有点大跌眼镜的感觉。

所谓的“LL”可谓名副其实：屏幕大了一点、触摸笔也大了一点，确实是双“L”。其他功能嘛……好像没啥变化。不过话虽如此，其他方面好像也没啥需要大改的。DSi已经发售了一年，当初宣布的所谓“DSi专用游戏”如今也就那么两三款，区区30万像素的双摄像头说好听了是时髦，说难听了就是玩具。连DSi的那一套都还没真正开始挖掘，新机型又有什么必要再折腾太多新鲜玩意儿呢？



屏幕太小一直是DS的问题，小屏幕盯太久了要说不毁眼睛那是不可能的；触摸笔变大看上去似乎显得笨重而累赘，不过从常人的使用习惯来讲也确实更有亲和力。LL的两点改进，并非单纯的追求时尚，而是更为实际的人性化改进。虽不够噱头，但很实用。

钱永远不嫌多

BY:翅膀

任天堂是商人，是个会赚钱的商人，业内再也没有人比任天堂更会赚钱的了。NDS已经在全球卖到几近饱和，要想继续增加销量，不断推出新机型是最合适的途径。

无论哪部掌机，每一次的改良都会带来新的功能，和比以前更加优质的外观、性能以及显示效果，这是毫无疑问的。这些新要素不仅对新玩家有更大的吸引力，对买了老版本的老玩家也同样具有诱惑力，那些新增的，自己机器没有的新功能，会让老玩家产生一种“过时”的感觉，为了消除这种感觉，就必须要购买一台新机器，于是硬件销量自然而然就实现了增涨。NDS卖到发疯，任天堂的钞票数不过来，但越是这样，NDS更新的频率就会越快，卖新主机得到的利润被拿来开发下一版主机，出来后继续疯卖，再投入……如此循环，滚滚金元在任天堂的运作下不断翻滚，越滚越大，直到聪哥傅爷把钱带进坟墓那天也不会停止。

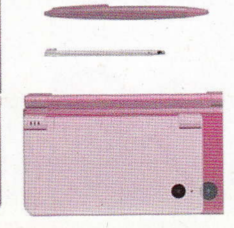


NDSi LL，任天堂到底想干啥

BY:蔬菜汁

勇者与魔王的战斗已经持续了5年，每次打架，勇者站在魔王面前时总是那么的矮小（PS：虽然每次获胜的都是勇者），但是魔王没有发现，其实勇者一直在长大，去年就长了那么一点点，进入了发育期的今年，马上就要和魔王一样高了，这样打起来才公平嘛！哇卡卡卡卡。言归正传，看来任天堂这次是要动真格的了，更大的屏幕更远的路……天高任鸟飞……那么硬件的革新必将给游戏开发商提供更广阔的开发空间，任氏这次采用4.2英寸大屏幕的原因和动机还不得而知，俗话说，老谋必有深意，相信在不远的将来一定会有一场精彩的大戏，等待玩家去欣赏。虽然节目的主题还是勇者揍魔王，但是这次会不会把魔王给揍到什么程度可就不好说了，没准前几次交手都是留了后手想慢慢的玩、细细的品，这次，嘿嘿嘿，甩开了腮帮子，捋胳膊挽袖子，拿出真本事大大的干上一场也不一定，看来，魔王这次要干！不知道以后还会不会有魔王出现啊，要是没有魔王了的话，勇者会骄傲自满慢慢退化也很有可能吧，唉，纠结啊。





玩儿得漂亮

BY:桔梗

试着看下具体有何不同。屏幕变大是好事，但却仍然是4比3，可任天堂这次强调的是能播高清电影，这不是矛盾么？上下黑边显得非常违和，且一向视多媒体为粪土的老任居然会回心转意？可是机能仍然是与以前一样无变化，那能不能多媒体先不说，单看游戏的话，如果玩以前的游戏，面临的将是拉伸和等比的二择。前者的马赛克只会越来越大，后者关系着4比3，那么不光是上下有黑边，这回连左右都有了。

其实也不是别的，主要是不知任天堂在干什么。若是主机进化速度快也没什么，那会证明应用技术的更新换代，至少算是好事。但问题是最近这次根本不是更新换代的问题，而是同一主机的不同形态。这一点和PSP的进化史还不太一样，拿PSP滚（go）来说，无论是好看也好，难看也罢，但它至少是向着“越来越小巧”的方向在发展。所以单就这一点来说，DSiLL已经违背了便携式产品发展的普遍规律。





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，120分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

战神3（PS3）/战地双雄 第四十天（PS3/Xbox360）/生化奇兵2（PS3/Xbox360）/前线任务 进化（PS3/Xbox360）/脱狱潜龙 惩罚（PS3/Xbox360）/乐高 印第安纳琼斯大冒险2（多平台）/GP摩托车赛09/10（PS3/Xbox360）/求生之路2（PS3/Xbox360）/

火线点评 点评时下流行游戏软件

铁拳6，3D格斗顶尖之作正式登陆家用机
猎天使魔女，首个动作类满分作品降临
神秘海域2，PS3上最杰出的动作射击大作



经典CG欣赏 玩家自制娱乐盛宴

《神秘海域2》结局动画中文字幕版

特别策划 探索业界各类话题

《神秘海域2》制作花絮揭秘（上集）

斗剧欣赏 国内外街机赛事

09斗剧《街头霸王4》比赛集锦之二

恶搞频道 奇思妙想大集合

《铁拳6》多名角色搞笑结局

特别收录 光盘内附赠内容

《战国BASARA》电视动画连载

20Min 《战神3》展开又一波宣传攻势 《求生之路2》续写恐怖新篇章



SCEA于日前发表将推出《战神3》的终极典藏版。这款终极典藏版包装采用游戏中登场的传说神器"潘多拉之盒"造型的雕塑复制品包装盒，内含《战神3》游戏、限量版《战神》画册以及独占下载内容。当然，同期也公布了最新的影像内容，可谓精彩纷呈。畅销游戏《求生之路》的续作再次挑战恐怖压迫的极限！《求生之路2》的核心玩法承袭前作设定，但加入了超过20种新武器、四位新面孔的幸存者、全新的剧情与多人游戏模式，甚至还出现了更恐怖的感染者……要想了解这些具体内容，就一定关注本期新作报道。

15Min 《铁拳6》，3D格斗顶尖之作 《猎天使魔女》，满分作品降临



万众期待的格斗大作《铁拳6》终于在次世代家用机上登场了，抛开PS3上的强化移植版本不算，本作距离正统5代在PS2上推出已有4年半以上的时间了。这次不仅加入了新系统、新场地、新角色，旧有的角色也都追加新的服装和技能；剧情模式当中同时准备了许多值得钻研的要素，让玩过街机版的玩家，同样可以再次有新的发现。还有《猎天使魔女》，本作的战斗系统非常流畅，虽然加了许多变化，不过仍看得出来有《恶魔猎人》的影子，喜欢此类游戏风格的玩家应该不会对本作感到失望。精彩点评，不容错过！

60Min 动画连载开始了 战国BASARA！

由于种种原因，几期前的《战国BASARA》动画连载不得不中断，不过从本期开始，我们将会把这部动画完整地呈现给大家。另外，通过这段时间的积累，我们这里的游戏相关动画资源可谓极大丰富，于是得以精挑细选出一些精品。那么在《战国BASARA》连载完之后，我们就会在接下来的每一期，为大家奉上一个个精彩的动画作品了，敬请期待！



15Min 《铁拳6》搞笑依旧 全恶搞结局收录

和以往的《铁拳》家用机版游戏一样，本次的《铁拳6》依然有着大量的搞笑结局。相信很多熟悉这个系列的玩家都知道该系列的这一特色，并且在玩每一代的作品时也都会先打出这些结局来欣赏一下。那么本次我们在"恶搞频道"中便为大家做一下汇总，将这些搞笑结局都收录在一起，让大家看个过瘾。提示一下，这次连钢杰克都开始搞笑了哦！



15Min 《神秘海域2》再造PS3经典 众多幕后制作花絮全部公开



继《神秘海域》以16世纪英国知名航海探险家德里克的宝藏为题材之后，这次《神秘海域2》的主题则是围绕在13世纪远渡重洋来到元世祖忽必烈汗所统治的中国，并以《马可波罗游记》一书让西方一窥神秘东方的传说冒险家马可波罗身上。这次主角内森所要寻找的，正是当年马可波罗西行返乡时所失落的忽必烈赏赐珍宝。不过随着故事的进展，内森将发现与他争夺宝藏的国际战犯更大的阴谋，以及传说中世外桃源香格里拉的真相。本次特别策划中将为大家带来本作的制作花絮，并且光盘还将收录该作的结局动画。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

- 如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
- 如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

